PC MANIA

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (21), ФЕВРУАРИ 2000

68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск

TZAR

Trickstyle

Battlezone II

Crusaders of Might and Magic

Planescape Torment

Най-добрите игри накуп!

Лицензирани игри
със стикер и сертификат
може да закупите от:

МАГАЗИНИ:

СОФИЯ

Магазин PC Mania:
ул. "Цар Шишман" № 31
тел: 02/ 986 40 84

Магазин PC Mania:
площад "Славейков" № 9,
тел: 02/ 986 68 58

Stefani Multimedia
ул. "Княз Борис" №134
тел: 02/ 980 98 13

БУРГАС

"Multimedia"
ул. "П. Евтимий" №113
тел: 056/ 80 30 45

РУСЕ

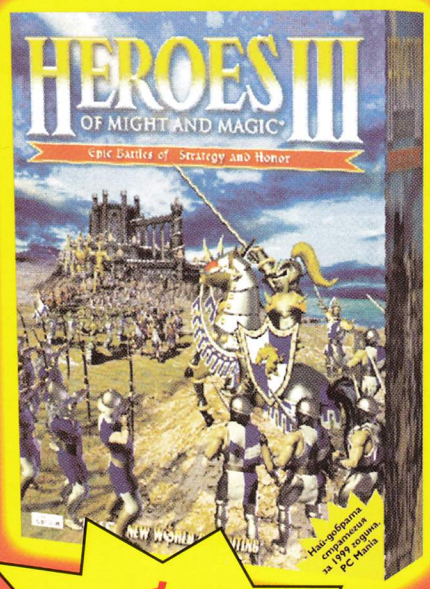
Клуб "Joker"
ул. "Давид" №11
тел: 082/ 22 04 69

ПЛОВДИВ

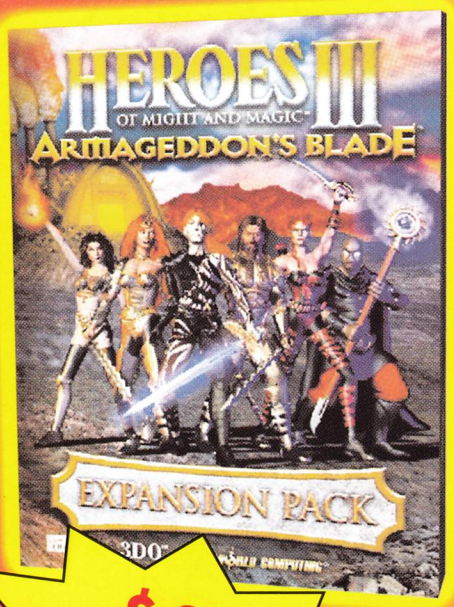
"Angel Soft"
ул. "Костаки Пеев" №5
тел: 032/ 27 09 34

ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО И ДИЛЪРИ:

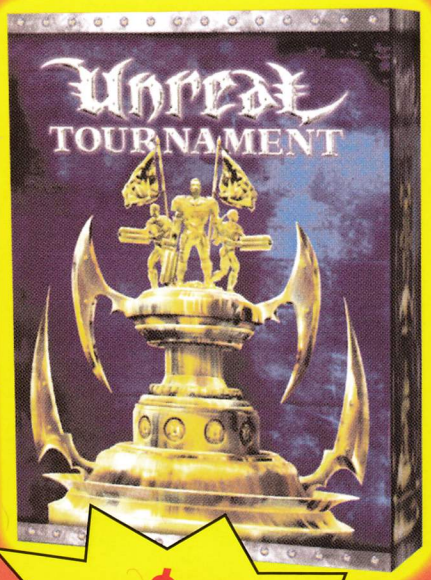
Halex G.m.b.H. - официален
представител за България
тел. 02/963 10 86 02/66 91 24



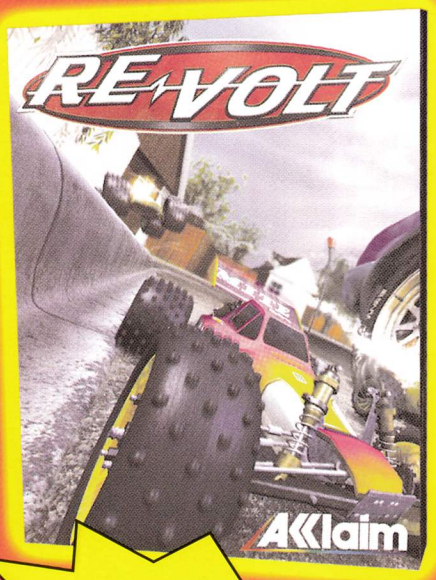
$ 38
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ !



$ 23
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ !



$ 42
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ !



$ 38

Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Иван Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро

Реклама

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
pisma@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
NewNet: #pcmania

НОВИНИ

PC Mania report 04

ИГРИ

Crusaders of Might&Magic 06
TrickStyle 10
Ford Racing 13
Planescape: Torment 14
Pro Pinball: Fantastic Journey 19
Millenium Racer 20
TZAR: The Burden of the Crown 22
Faust 26
Speed Demons 28
Urban Chaos 30
Bugs Bunny: Lost in Time 32
F/A-18E Super Hornet 38
Dracula: Ressurection 40
Earthworm Jim 3D 42
Dragonfire 44
Killer Loop 46
Battlezone II 48
Formula 1 '99 50

РЕТРО

Earthworm Jim series 37

ХАРДУЕР

PC Mania hardware news 59

ТЕМА НА БРОЯ

Benchmarking 60
Overclocking: Как да оптимизираме компютъра си 62

ИНТЕРНЕТ

Проблем 2000 56
Кевин Пулсен отново в мрежата 58

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 52

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 54

PC MANIA REPORT

Need for Speed 5 иде

NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

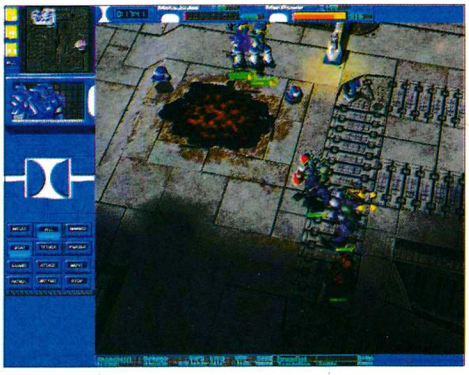
Electronic Arts пуснаха първите картинки от поредното продължение на култовата поредица Need For Speed. Новата игра ще се казва Porsche Unleashed и както вероятно се сещате от заглавието, ще ви даде възможност да се пробвате като шофьори на легендарните германски спортни автомобили. Ще бъдат включени общо над 80 модели от произведения през 1948 г. 356 Roadster до последния хит 996 Turbo, който официално дори още не е пуснат на пазара. Специално за Porsche Unleashed е разработена и съвсем нова графична система, която, поне като се съди от първите картинки, ще бъде изключително зрелищна. Освен това, за разлика от High Stakes, в новия Need For Speed щетите по колата действително ще имат значение за нейното поведение по пътя, а няма да имат чисто козметичен характер. Ако не възникнат някакви непредвидени трудности, Need For Speed 5: Porsche Unleashed ще се появи на пазара в края на март. А това е само началото на приятните изненади за феновете на NFS. За тази година са предвидени още поне 2 (!!!) други NFS игри. Те са с работни заглавия Motor City и No Limits и ще ви ги представим по-подробно в следващите броеве.

PSYGNOSIS пробват революция при стратегиите

Голямото заглавие, което се очаква в най-скоро време, се нарича Metal Fatigue и с малко късмет ще можем да ви го представим още в следващия брой на PC Mania. Играта ще се опита за разчупи представите на геймърите за стратегия в реално време. В Metal Fatigue ще се намесите в битката между три гигантски космически корпорации, които се опитват да се докопат първи до ценни извънземни артефакти. Разбира се, ще има стандартно строене на бази, събиране на ресурси и много битки. Интересното в Metal Fatigue е друго.

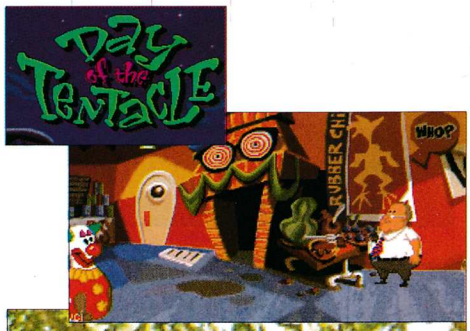
METAL FATIGUE

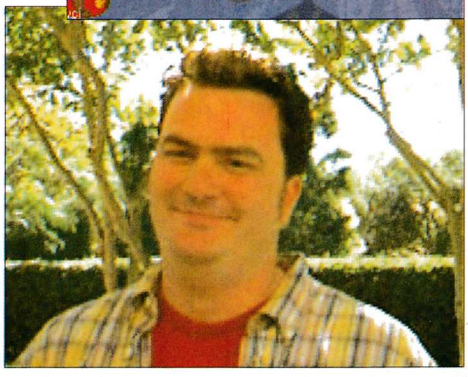
За пръв път ще можете да си правите произволни бойни единици от наличните ресурси. Ако още не се сещате за какво точно става дума, можете да си пуснете Mechwarrior 3. Освен това наред със стандартните наземни и въздушни битки ще можете за пръв път да водите война и под земната повърхност. Нещо подобно имаше и в Tiberian Sun, но там на практика нямаше пряк контрол върху подземните единици, докато в Metal Fatigue с тях ще можете за правите каквото си искате :-) Другото хитово нововъведение е, че ще можете да използвате и космически флот, който се намира в орбита около съответната планета. Така на практика битката ще се води поне на три фронта, което отваря много нови тактически възможности и със сигурност ще зарадва всички фенове на жанра.



Tim Shafer напусна Lucas Arts

Преди броени дни от Lusac Arts съобщиха, че създателят на Grim Fandango, Full Throttle и Day of the Tentacle Tim Shafer е напуснал фирмата. Самият Shafer е отказал всякакви коментари за раздялата си с компанията, в която прекара последните 10 години от кариерата си. Сигурно е обаче, че неговото напускане сериозно ще ограничи проектите на Lucas Arts в областта на куестовете. Все пак някаква надежда да видим нови игри на Shafer има. Един от вариантите, предложени от самата компания, е Tim да продължи да работи като външен продуцент, а Lucas Arts само да бъдат издатели на неговите творби.





STAR TREK TAMAGOCHI

STAR TREK одисеята продължава

Simon & Shuster обявиха, че усилено работят върху поредната Star Trek игра. Работното заглавие е Warp 2, а официалната версия е, че това ще бъде нещо като "Star Trek Tamagotchi". Преди да започнете да се чешете усилено по главите и да се чудите кой болен мозък е родил такава идея, ще поясним, че основната идея в Warp 2 е да измисляте, строите и управлявате космически кораби. С други думи игра от типа "Sim Spaceship" с елементи на стратегия. Например ще е важно да предложите на екипажа поносими битови условия, защото иначе никой няма да се навие да лети с вашата бракма. Според дизайнерите на Simon & Shuster геймърите ще трябва изцяло да поемат всички функции на капитан на космически крайцер. Дали това е така или Warp 2 ще е просто поредният провал на Star Trek тематика ще разберем след 3-4 месеца, когато играта ще се появи в магазините.

MICROSOFT ще завладяват и космоса

Allegiance е задаващият се амбициозен и впечатляващ опит на Microsoft да създаде увлекателен космически симулатор, предназначен изцяло за multiplayer. Като замисъл и облик играта много ще наподобява Descent Freespace, но освен междупланетни битки, ще трябва да събирате кредити, които да влагате в изграждане на устройства, служещи за подобряване на собствената ви бойна техника.

В началото на всяка multiplayer игра ще трябва да направите избор, какъв да е вашият пост. Вариантите са три: пилот, командир и инвеститор. Най-интензивна ще е работата на пилотите.

Изискват се бързи рефлекси и... добър джойстик :-) Всеки от играчите, който е избрал ролята на пилот, ще може да застане на страната на някой от другите участници и така да се сформира отбор. Функцията на Командира е съвсем ясна. Той ще изпраща пилотите на дадена мисия, ще осигурява подчинените си с новите оръжия, но те във всеки момент могат да откажат да следват точните му инструкции.

Инвеститорът е този, който решава кога е най-удачно да се правят вложения в техническо усъвършенстване. Като цяло играта изглежда добре замислена, но все още предстоят проблеми за решаване.

От направените тестове става ясно например, че командирите трудно могат да направляват пилотите в триизмерна среда. Затова в момента се работи по вграждането на симулиран автопилот за корабите или в краен случай ще се използва старата, но изпитана waypoint система.

Очаква се Allegiance да покори пазара тази пролет.

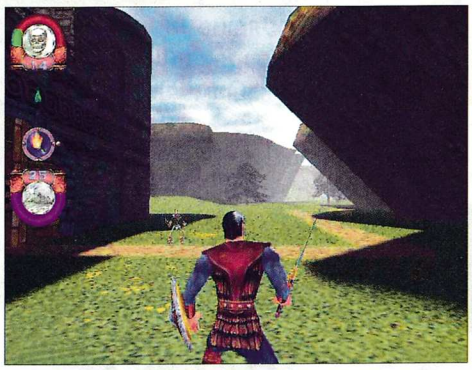
Microsoft

Бил Гейтс подаде оставка

Президентът на Microsoft Бил Гейтс изненадващо за мнозина подаде оставка и предаде цялата власт в компанията на своя досегашен заместник Стийв Балмър. Гейтс остава да отговаря само за софтуерните разработки на фирмата в областта на Интернет и операционните системи.

Според повечето наблюдатели оставката на Бил е предизвикана от неблагоприятния развой на съдебното дело срещу Microsoft, което твърде вероятно ще завърши с разбиване на корпорацията на 2-3 по-малки фирми. Самият Гейтс категорично отрече тази версия, макар че за всички е видно отрицателното отношение на съдията по делото към вече бившия шеф на най-голямата софтуерна компания в света.

CRUSADERS - OF - MIGHT AND MAGIC



графика	звук	оценка
78	93	82

3D-екшън
в света на Might&Magic

производител

New World Computing / 3DO
www.3DO.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 3D Video

"През девет земи в десета, в едно далечно магическо царство, живял младеж на име Дрейк. Той много искал да стане герой и един ден да бъде достоен за кръстоносец...". Ако исках да напиша детска приказка, вероятно щях да започна точно по този начин. Но тъй като в реалния свят нещата стоят малко по-различно, би трябвало да напиша нещо от типа на това как "в една измислена фентъзи-страна се подвизавало едно наперено, тъпо копеле Дрейк, което майсторски боравело с меча и пет пари не давало за някакви си глупави героизми...".

И така добре дошли в света на Crusaders of Might & Magic, най-новото творение на щатската фирма 3DO. Създателите на геймърската "сапунена опера" Might & Magic изглежда са си поставили амбициозната цел да се намърдат в почти всички жанрове на компютърните игри. След като позаситиха глада на геймърите с три походови стратегии и седем Role Playing Games, авторите на серията изглежда са решили да се ориентират и към заглавия с по-малко мислене и повече екшън.

Crusaders of Might & Magic е типичен представител на жанра hack & slash, тоест основната ви работа е да размахвате остри режещи предмети и да косите като зряло жито кратуните на противниците ви. Всъщност играта представлява нещо като триизмерен вариант на легендарното Diablo, само че малко по-опростен. Всъщност тя доста се приближава и до Drakan, но с малката разлика, че главният герой е от мъжки пол (за жалост ;-)) и не се опитва да язди гигантски огнедишащи гущери. Задачата ви е да управлявате свъсен, мускулест рицар, който е призван да раздава правосъдие със своя гигантски меч...

И така, новата игра ще ви запрати в

магическата страна Ардон

където, както вероятно повечето от вас вече се досещат, силите на светлината и мрака са се захванали да си мерят пишките ;-)). "Нашите момчета", разбира се, са кръстоносците. За разлика от своите прототипи в реалната човешка история, тези рицари на честта са доста по-еманципирани и дори са се оставили да бъдат ръководени от сочна мадама на име Селестия. Не бива обаче да се лъжете – това не е някоя лигла с благородно потекло, която по ирония на съдбата е трябвало да оглави армията, тъй като татко й създавал само женски чеда. Всъщност Селестия започва своята военна кариера като свещеник-войн. 30 години преди началото на нашата история тя напуска Мрачната гора и решава да постъпи в редовете на кръстоносците. Селестия издържа всички тестове, демонстрира перфектно майсторство при боравенето с всякакви оръжия и уникални лидерски умения. Героинята постепенно се изкачва в йерархията на рицарите и успява да стане техен лидер. Нейното управление дори се слави като "Златен век" за кръстоносците.

За жалост в началото на играта този "Златен век" изглежда наближава своя край. Армията на рицарите получава сериозен шамар от своя основен противник – Legion of Fallen. Това е многочислена войска от скелети, възкръснали мъртвци, зли духове и майстори на черната магия. Тази сбирщина от полуразложени антигерои има

неприятното свойство да увеличава числеността си в геометрична прогресия като използва услугите на всички изклани от нея противници. Армията на Мрака се ръководи от злия магьосник Некрос. Както личи от името му, той се занимава основно със съживяването на трупове, които да служат за неговите пъклени цели.

Некрос решава да завземе Ардон и да избие до крак всички кръстоносци. С изненадваща атака той успява да завладее най-стратегическата крепост, която разделя страната на две части. На практика източната и западната част на Ардон се оказват откъснати една от друга. Селестия и нейните кръстоносци са принудени да се изтеглят в Цитаделата – непревземаемо летящо укрепление, което се намира над океана и е защитено с магия. Ситуацията изглежда доста напечена, тъй като Легионът на мрака почти безпрепятствено тероризира мирното население.

Но ето, че в този критичен момент в светлините на прожекторите изниква

Дрейк – човекът, който трябва да оправи кашата

Той е нашият главен герой, нашата надежда, нашата средновековна мутра;-). По подобие на всички хора от този тип, Дрейк е принуден да стане герой по неволя.

Както и покойния другар Тодор Живков, нашият боец е "човек от народа, отрасъл в честно пролетарско семейство, живял в селце само на ден-два път от Мрачната гора". Младият Дрейк демонстрира самостоятелност и инициативност от най-ранна детска възраст. Шестгодишният син на овчар дори сам успява да разгони глутница вълци, които нападат стадото на баща му... С подобна биография Дрейк спокойно би могъл да кандидатства не само за кръс-

RTS® COMPUTERS

ОФИСИ И МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Централен офис – София
/до зала "Фестивална" и стадион "Академик"/
тел: 02/971 20 20, факс: 02/971 22 44,
e-mail: rts@rtsonline.net

Магазин: бул. "Княз Дондуков" 48, тел: 986 3883
Офиси: Варна, 052/ 601 077, Пловдив, 032/ 621 691
Ст. Загора, 042/ 284 390, Габрово, 066/ 30 155
Бургас, 056/ 21 177, Плевен, 064/ 410 767
Враца, 092/ 60 041

HEWLETT PACKARD

DeskJet 610C
600x600 dpi, 5 ppm
Color & Black heads
$ 89

DeskJet 710C
600x600 dpi, 6 ppm
Color & Black heads
PhotoRET II
ColorSmart II
$ 129

ZYKON

4 in ONE!
it's a car
and a plane
and a bike
$ 60

Genius

Joystick – F12,
3 buttons
$ 24

$ 9

Joystick – F23,
Digital, 8 buttons

TEAC.
$ 59
Speakers 500/2, 500 W

Speakers – Teac
Power Max 2000W
Dolby Digital
$ 289

Hansol

Monitor 17",
Hansol 710 P
1600x1200, 0.26, TCO-99
$ 265

СПЕЦИАЛНО ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

ATi RAGE FURY 32 MB AGP
DVD/MPEG2 DECODER WITH TV-out,
64MB SDRAM, Pentium II/400A,
MB TYAN 1894SLA 440 BX
1.44 MB FDD, 10GB HDD MAXTOR,
DVD-ROM 8X/32X TOSHIBA,
Creative SB Ensoniq PCI 128,
17"Color Monitor HANSOL 0.26, TCO-99 N.I.
(1600x1200), CPU CONTROL,
SPEAKERS 80W TEAC,
ATX Middletower 250W,
Keyboard
$ 879

+ БЕЗПЛАТНО ВКЛЮЧВАНЕ КЪМ ИНТЕРНЕТ

тоносец, но и за млад член на комунистическата партия, не мислите ли?;-)

За зла участ обаче безметежното му детство приключва доста бързо. 12-годишният Дрейк остава кръгъл сирак, когато група бойци от Legion of Fallen сравняват със земята неговото село. Младият герой се сражава храбро за живота си и е единственият оцелял след битката. Следващите десет години той прекарва в компанията на наемни войници, скитащи цигани и разбойници. Дрейк овладява до съвършенство уменията да се бие, промъква и краде. Скитническият живот обаче само усилва неговата злоба към бойците на мрака. Рано възмъжалият Дрейк не пропуска възможност да атакува нощем някой лагер на войните от отвъдното.

Така се ражда

легендата за "Белязания"

– човекът, който ще избави Ардон от Некрос и неговите брутални слуги. Слуховете за вашите нощни подвизи обаче достигат и до ушите на легиона. Армията на мрака решава да ви залови, защото осъзнава, че представлявате потенциална опасност. Самата игра започва в момента, когато двама бойци-скелети се опитват да ви захвърлят в мрачен средновековен зандан. Във вашия случай обаче те пропускат една малка подробност – че сте прекарали голяма част от съзидателния си живот, учейки се на ум и разум от професионални крадци. Така неусетно единият пазач остава без оръжие, а няколко секунди по-късно той и колегата му се озовават при предците си...

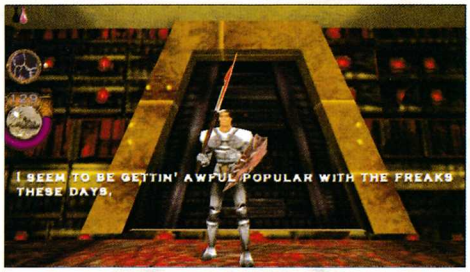
С това на практика премеждията ви наистина започват. Целта на играта е пределно ясна – да помогнете на Селестия в борбата ѝ срещу армията на Некрос и да отмъстите за избитото си семейство.

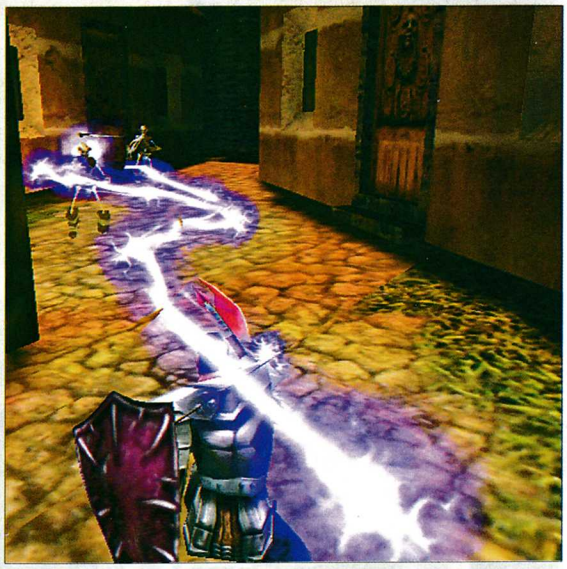
Сюжетът на Crusaders of Might & Magic не е лош, но всъщност можеше да е и малко по-засукан. Действието на играта е доста опростено и се развива почти линейно, без много възможности за различни варианти. В общи линии мисиите ви се свеждат до откриването на определен предмет или герой из нивата като по пътя си избивате всяко същество, което ви се види твърде грозно или агресивно. Е, има и достатъчно мирни жители. За жалост в повечето случаи разговорите с тях не влияят по никакъв начин върху сюжета на играта. Колкото и тъжно да е това, в Crusaders of Might & Magic куестовите елементи се броят на пръсти. Няма нито сложни пъзели за решаване, нито кой знае какви загадки. Просто Дрейк получава задачата, избива всичката паплач по пътя си, намира необходимия предмет или човек и се връща триумфално при възложителя на мисията. Местата, където можете да отидете, също не са много на брой. Ще трябва да обходите източната и западната част на укреплението, завзето от легиона на Некрос, ще прекосите мрачните катакомби, пълни с ужасяващи създания, ще се биете с джуджета, ледени великани, човекоядци, черни рицари и всякакви други приказни създания. Лично според мен най-забавна е битката с великани из скованите от вечен мраз пещери на Ледника, където действието не е чак толкова линейно и ще трябва малко повече да побродите из замръзналите лабиринти.

В хода на действието

Дрейк става все по-добър

в използването на оръжия и магии. Системата с трупането на опит е направена на същия принцип като в Diablo, но отново по-опростено. Героят ви се развива само в четири направления – сила, интелигентност, бързина и издръжливост. Отгоре на всичко компютърът сам избира кое от тях да подобри, когато Дрейк придобие необходимото количество бойни умения и бъде произведен в кръстоносец от по-високо ниво. Бързината и силата на вашите удари зависят най-вече от оръжията, които сте успели да откриете. За разлика от Diablo обаче те не се изхабяват в хода на играта. Съвсем спокойно можете да започнете с един меч, да изколите няколкостотин чудовища и изобщо да не го притъпите. Същото се отнася и за останалата ви екипировка. Вашият щит и





доспехите ви също могат да инкасират неограничен брой удари, без да се повредят. Но какво да се прави, изглежда създателите на Crusaders of Might & Magic са искали да максимално да изчистят играта от подробности и да направят един почти чистокръвен екшън от типа hack&slash.

За сметка на това оръжията и защитната екипировка на вашия кръстоносец притежават свои уникални характеристики, според които се отчитат нанасяните поражения и съответно отбранителният фактор. Тези характеристики са осем на брой и включват ефект от двата вида удари с оръжие (режещи и мушкащи), атака със силите на земята, водата, въздуха и огъня, както и допълнителните поражения върху същества на "светлината" или "мрака". В зависимост от физическите параметри (тоест от натрупания опит) вашият герой развива и така наречения damage multiplier. Колкото по-голям е той, толкова пъти се увеличава смъртоносният ефект на вашия арсенал. Така например към края на играта моят кръстоносец можеше да нанася 3,8 пъти повече поражения от силата на оръжието, с което се бие.

Според мен обаче най-приятната изненада в Crusaders of Might & Magic е

изключително удобният интерфейс

на играта, който определено слага в малкия си джоб конкурентни заглавия от този тип като Drakan и Tomb Raider. Както всички гениални неща, това е постигнато по пределно елементарен начин. Просто, когато движите вашата мишка, премествате единствено гледната точка и въртите главата на героя. Когато обаче натиснете клавиша за атака или копчето за движение напред, Дрейк автоматично се обръща в желаната посока и атакува. В крайна сметка постигате изключително бърз и прецизен контрол върху действията на вашия герой, какъвто има в твърде малко игри. И все пак най-добрият начин да се убедите в предимствата на интерфейса е да го изпробвате.

Баталните сцени в Crusaders of Might & Magic са направени изключително зрелищно, бих казал почти перфектно. И вашият герой Дрейк, и неговите противници, нанасят ударите си с вещината на майстор-фехтовчик. Героите могат да изпълняват с мечовете си финтове и комбинации, на които и рицарите на Крал Артур биха могли да завидят.

Създателите на играта са прибегнали и до един малък визуален трик, за да направят битките още по-ефектни. Когато размахват оръжията си, героите оставят във въздуха бледи ивици, които описват траекторията на удара. Така съвсем нагледно можете да се уверите колко брилянтна бойна техника притежава вашият кръстоносец и неговите врагове.

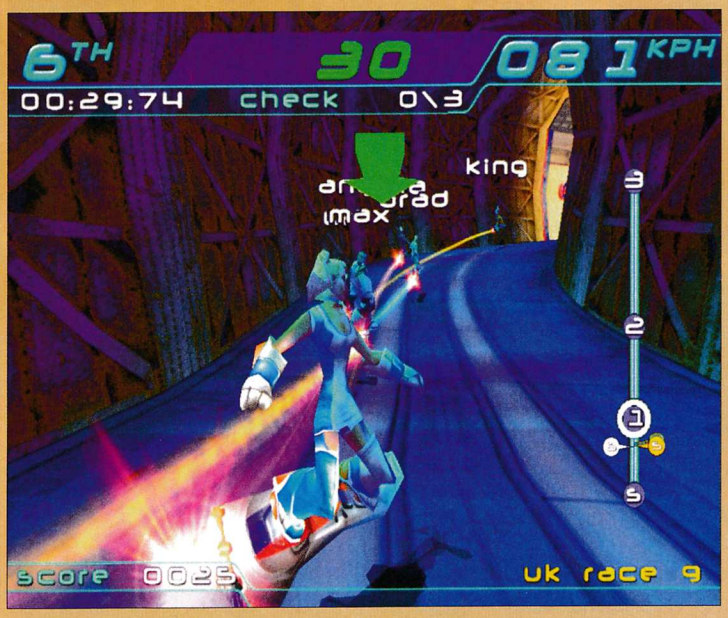
Движенията на Дрейк и неговите противници също са моделирани много прецизно. Е, някои вероятно ще се възмутят, че нашият човек препуска малко тромаво. От друга страна обаче лесно ли се тича с щит, меч и доспехи? Онези от вас, които са били в казармата, вероятно с умиление ще си спомнят какво е да правиш "марш на скок" с кубинки, каска, противогаз и "Калашников" на рамо. ;-) Така че "свинският тръс" на нашия приятел Дрейк си е нещо напълно закономерно. По всяка вероятност самият аз бих изглеждал доста позле, ако се опитам да препускам с такава тежест на гърба си...

Графиката на Crusaders of Might & Magic е качествена, но определено не е някакво революционно откритие в сферата на триизмерните игри. Правя "евалла" на хората от 3DO, че са се постарали да създадат толкова обширни и детайлно нарисувани нива, които за жалост понякога се оказват горчив хап за вашия 3D-ускорител. Специално внимание заслужават динамичните светлосенки на героите, които са нарисувани изключително прецизно и се местят в зависимост от положението спрямо източника на светлина...

И така, ако сте фен на игрите от типа на Diablo и Drakan, определено не трябва да изпускате и Crusaders of Might & Magic. Играта е едновременно неангажираща и увлекателна, изобщо нещо, което се консумира "на един дъх", без да затормозява много-много мозъчните ви клетки. Истината е обаче, че 3DO можеха малко повече да се потрудят върху сюжета на играта. В крайна сметка точно фентъзи-жанрът винаги е бил една неизчерпаема златна мина за всякакви интересни и оригинални истории.

Момчил Милев

trick style



100% ви се е искало да сте скейтър, да правите перфектно и най-сложните номера, да се разнасяте от континент на континент само за едно състезание и всичко това да ви се плаща... И на мен ми се е искало, ама – нà! Откак' се е появила дъската на колела и нейната разновидност сноуборда все съм си мислел да се науча. И досега не съм успял дори и да започна да си се представям на дъска :).

Но отпреди седмица мога да кажа, че съм добър и ставам все по-добър –

Благодарение на Trick Style, разбира се!

През 2260 година нравите и начинът на живот са се променили значително. Логично е и забавленията да са се променили – от тях не е останало почти нищо, което познаваме. Най-забележима е промяната при екстремните спортове. От ските, сноу- и скейтбордовете не е останало нищо освен елегантната форма и вманиачаването по тях. Явно антигравитацията е вече овладяна и реактивните двигатели са смалени до размер на кубински портокал :). Или поне японската корпорация Sasumi е успяла да ги вгради в какво ли не и като за начало в гореспоменатите "дъски". Това е много успешно като начинание и скоро състезанията стават печеливши донемайкъде, но и въпрос на престиж за всеки спортист. Точно в такова състезание се впускате и вие и то с главата напред.

Можете да си изберете 9 играчи и 2 режима на игра взаимно свързани едно с друго. От избора на играч идват и неговите умения. От местата, на които избирате да играете, зависи как и колко пиниза ще научите и колко бързо. Играчите са мно-о-о-го полигонални, терените са смазващо направени. Перфектно изпълнени са пичовете и мадамите, особено

Angel – на руси плитки, с едни такива форми.... ммм...

бих си поговорил с нея след състезанията на малко по-задушевно място.... Един от играчите е руски гражданин, има представители на 7 раси и национални, особено внимание обърнете на така наречения King – 46-годишен гад, толкова добър, пъргав и ловък, че не ми се говори. Въобще събран е целият елит на добре балансиращите на летви и дъски, с които ви предстоят среща след среща по света, но не и у нас :).

графика	звук	оценка
89	84	90

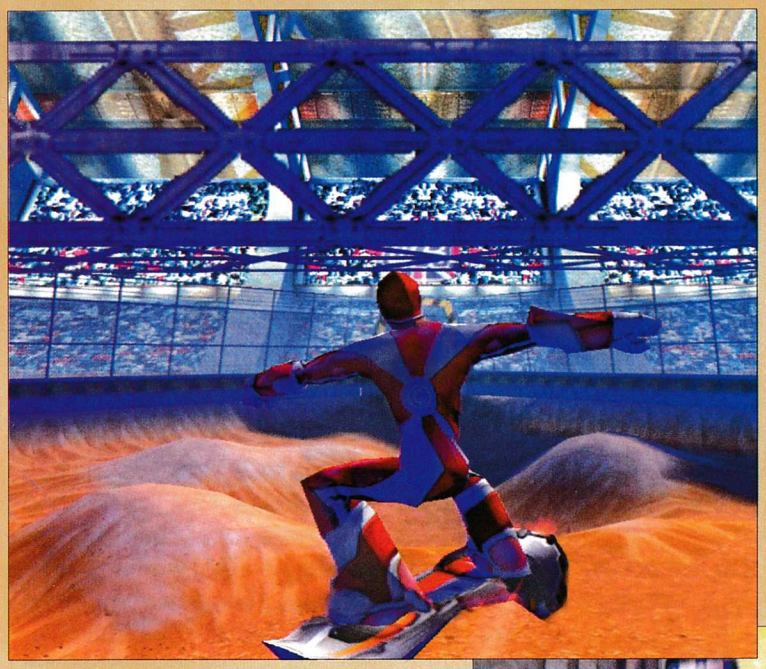
футуристични екстремни спортове

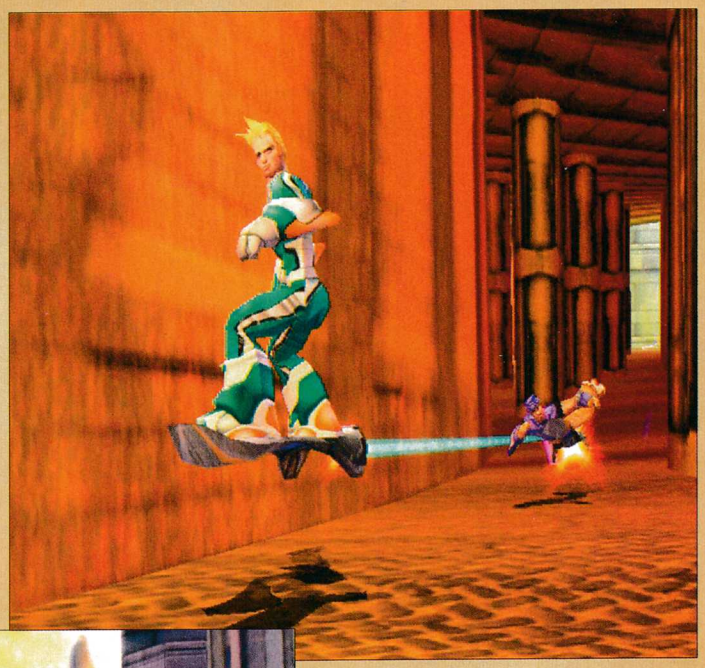
производител

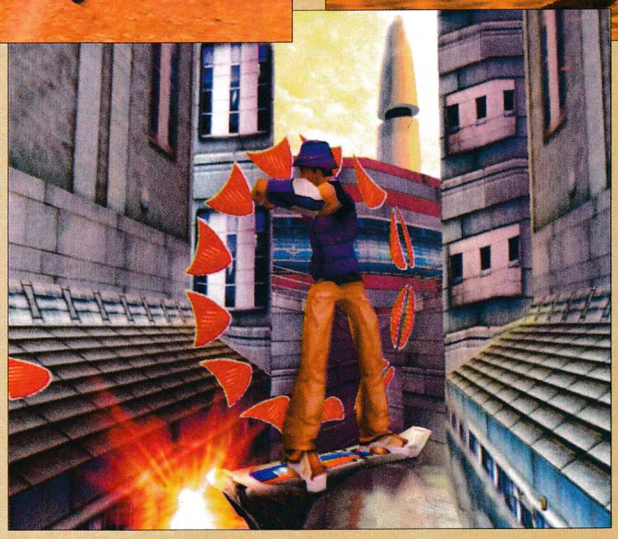
Acclaim
www.acclaim/trickstyle.com

изисквания

Pentium 233
64 MB RAM и DirectX 7



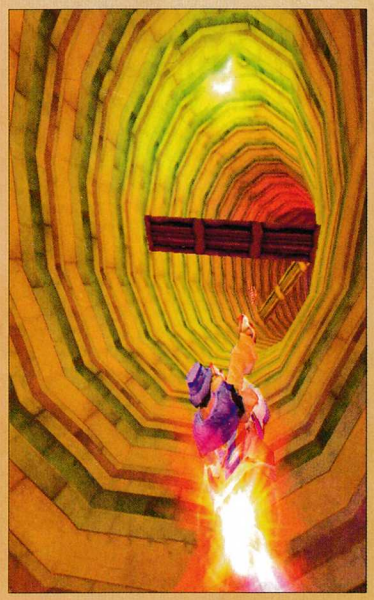




Не ви съветвам да пропускате тренинга, дори и да ви се иска да праснете King с тесла по гадната противна мутра! Там започват спортсменските битки, където можете да потренирате, да добиете сръчност и чак тогава да получите право да ползвате клавишните комбинации и да продължите. Ако се задържите пред екрана 10-ина дена (което ви обещавам), и се поизпотите, ще можете да се научите на – ИЗНЕНАДА – 100 специални трика!!!

Повече от това – Кама Сутра

А след това дъската под мишка и из градовете Лондон, Манхатън и Токио. Всеки град има своя специфика като терен, казвам терен, но разбирайте условия за "каране", обхващащи от полуподземията на лондонското метро, през безумни манхатънски квартали, до небесно разположеното Токио. Това, че са само три града, не да не ви успокоява, а дори трябва да ви притеснява! Във всеки от тях имате по 5 до 7 трасета, направени така, че да се борите с опонентите си, без да ви идва да направите Delete+ Shift през Windows Explorer. Е, понякога ще си кажете (гарантирам), че не искате да я виждате тая игра, но няма да издържите много :).



Покрай Биг Бен и Пикадили из Лондон ще се въртите, карайки, докато паднете от стола, но с толкова кеф пък няма как да сте падали, освен ако не сте фен на X-Wing & Tie-Fighter (като мен – на 13 мисия на X-Wing с джойстик в ръка). Манхатънското надбягване е пълно с опасности, има дори и улично движение :). А токийското е просто феноменално – полунебесно – полуградско, максимално сложно, направено, за да покажете това, което сте научили при тренировките с Кинг и останалите, и тук ще се наложи да ползвате ВСИЧКИТЕ НАУЧЕНИ ТРИКОВЕ, за да достигнете до мечтаната Мека на Пролигата – Tokio Velodrome! А там какво е, оставям на вас да разберете, като ви предупреждавам, че победата ви нито ще е лека, нито бърза. Но това, което не можете да направите като пинизи, ще видите на монитор, изпълнено с лекота от Mia, Angel, Zak & Co.

Инсталацията на играта и тръгването ѝ на моето великолепно PC (P II 450, 96 MB RAM, Creative Riva

TNT, SB Live!) мина без грам проблем. Всичко си беше тип-топ. А след стартирането на Trickstyle.exe направо оглупях –

Няма такава графика!

Не, не! Има и е на гореспоменатата игра! Ако се сещате за графичната революция на Forsaken през не особено далечната '98 (за справка брой 1-ви на PC Mania), се сещате за какво говоря. Става дума за най-свежите и най-искрящите цветове, показвани на монитор. Авторите на енджина могат да ходят по улиците и да викат: "Ние сме, ние сме!" с гордост. Това, което са направили, е достойно за паметник в Силиконовата долина. Има всичко, което ни трябва, даже и малко повече – освен стандартните светлини, ленсфлеър и светлини от двигатели има и невероятно красиви следи, оставяни от бордовете на играчите и зашеметяващи гледки из градовете, достойни за четката на Шишкин, ако той се беше родил 21-22 век:).

Лично аз съм и си оставам фен на Acclaim, каквото и да ми кажете. Помислете сами, освен TrickStyle има: Turok 1 и 2, Forsaken (говори се за Forsaken II), Shadow Man, Revolt, Machines, South Park... За част от тези игри може да се поспори дали имат по "четири пръста над върха", но са си върхът. Няма да спорим.

Пеню Дачев

Играчите:

Angel
18-годишна англичанка, почти най-млада и определено най-съблазнителна лично за мен. Претендира за титлата "Най-бърза".

Brad
Доста внушителен блондин на около 30 години, легенда на австралийската лига. Стабилен и масивен играч.

Rose
Хулиганка с необуздан нрав, плюс това от Ямайка. Правете си изводите сами.

King
Не ми се говори за него... с две думи: МНОГО ДОБЪР. Не можах да го надиграя. Пада се кубинец и е нещо като падре на този спорт.

Max
Агресивен шваба, овладял до съвършенство изкуството на мръсните номера и бързината.

Shin
Японски самурай, преквалифицирал се в бордер. Владее всички номера на летящите дъски. Доста пъргав.

Uri
Чиста проба братушка – нито те харесва, нито ще го харесаш. Склонен към брутално с цел победа.

Zak
16-годишен бруклински хашлак. Готин, подвижен и симпатичен. Изборът на момичетата.

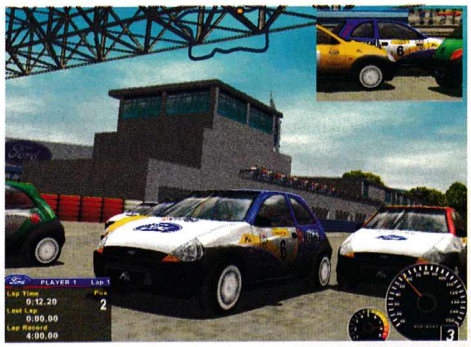
Mia
Облечена в кожа стръвно настроена французойка. Бърза, спец по триковете. Силно желана от почитателите на Raquel Darian например.

Ford RACING

Честно казано, тази идея е направо гениална. От една страна, компанията Ford си прави гигантска реклама, а пък в същото време геймърите плащат доста сериозни суми, за да могат да гледат рекламните клипчета и да се състезават с колите, които се очаква после да си купят от най-близкия дилър на автомобилния гигант. Така Ford Racing се превръща в нещо като пробно каране на компютърния монитор. За радост все пак дори не е правен опит да бъде скрит подтекстът на играта, а и реализацията е повече от впечатляваща. Опитът с подобни продукти в миналото ми навяваше не особено радостни мисли по време на инсталацията, но за щастие всичките ми опасения, че ще се сблъскам с някоя уникална по своята глупост боза, се оказаха напразни!

Още при първото стартиране ще се убедите, че хората от Empire са си свършили работата перфектно и техният нов продукт спокойно може да се мери по качество с Need For Speed!

Имате възможност да се пробвате в два вида състезания. Най-нетърпеливите могат да се пуснат в Quick Race, където веднага можете да се запознаете с екстрите на играта или просто да си потренирате на повечето от пистите. Следва Career Mode. В него целта е да спечелите отделни лиги, като след всеки успех за награда получавате достъп до нови писти и коли. На първо време можете да се пуснете само с миниатюрните модели KA в съответния шампионат. По-късно ще можете да си играете и с доста по-мощни модели като Fiesta, Escort, F-150, GT90 или Explorer. Общо в играта има ни повече, ни по малко от 12 различни автомобила на Ford, така че за всеки вкус ще се намери по нещо :-) Има дори екзотики като специалния вариант на Taurus, който се използва от няколко тима в серията NASCAR.



Ако фабричните спецификации на дадената кола не ви удовлетворяват, имате възможност ръчно да ги поправите срещу част от припечеления награден фонд. Въобще шампионатният режим е добре направен и гарантира поне няколко дни забавна игра. Забавата идва и от феноменалната графика. Не знам как да се изразя най-точно, но действително Need for Speed изглежда като някакво демодирано рали от 80-те години в сравнение с Ford Racing. Детайлът на колите е направо невероятен и с абсолютна сигурност по време на първите няколко състезания ще гледате повече с широко отворени очи красотите по екрана, отколкото да внимавате върху хода на съответното състезание. Самите писти също са отлично направени и до една пресъздават реално съществуващи трасета. Така че не е никакъв проблем да си организирате рали с KA на легендарния Brands Hatch примерно.

Хубави думи могат да се кажат и за звука. От Empire са си направили труда не само да включат поддръжка за 3D-звукови карти, но благодарение на Miles Positional Audio дори собствениците на послаби карти ще получат доста прилични пространствени ефекти.

Ограниченото място не ми позволява да се спра с подробности на всички останали екстри на Ford Racing. С чисто сърце обаче мога да я препоръчам всички любители на екшън ралитата, защото въпреки лекия рекламен привкус новият продукт на Empire определено е един от най-добрите представители в жанра.

Никола Дърпатов

графика	звук	оценка
94	75	79

Рали

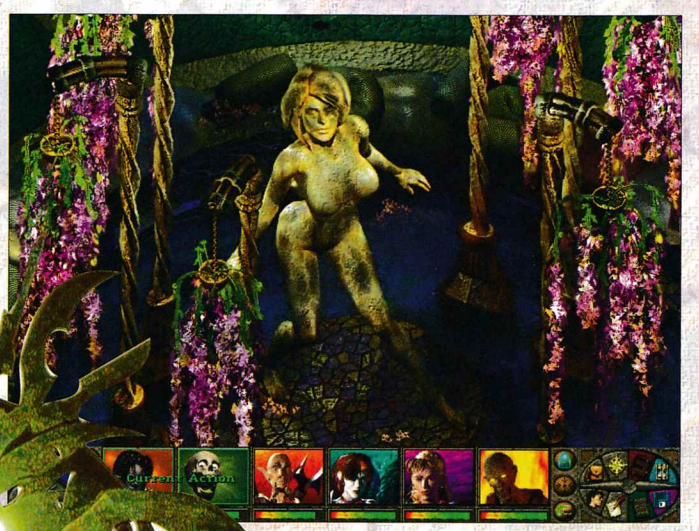
производител

Empire Interactive
www.empire.co.uk

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 2MB Video card

PLANE SCAPE TORMENT



Planescape: Torment несъмнено е най-добрата компютърна ролева игра, излязла напоследък. С чиста съвест мога да кажа, че тя превъзхожда дори досегашните ми фаворити – Fallout 1 и 2 и Baldur's Gate, които също се спрягаха с името Interplay. Съвсем не се опитвам да я сравнявам с игри като Septerra Core, Diablo или Silver, които спадат към коренно различния жанр на "леките" ролеви игри и са предназначени за друга категория геймъри (аз съм един от малкото играчи, които признават и двата жанра RPG и ги играят с еднакво удоволствие). Нестандартно е да се започва статия направо с такава категорична оценка, но аз ще си позволя отново да я повторя – Planescape: Torment е най-добрата RPG от тежка категория, която можете да откриете и макар че не е подходяща за новаци, без съмнение ще достави огромно удоволствие на всички запалени по жанра играчи. Тя се появи на западния пазар в края на миналата година без никакви фанфари и рекламна шумотевица. Оказа се, че мащабната рекламна кампания е задължителна само за комерсиални хитове от сорта на Tomb Raider, тъй като Torment успя без да използва подобни средства да получи заслуженото признание и се превърна в една от изненадите на миналата година. Журналистите изпаднаха в луд възторг и аз все още не съм попаднал на отрицателна рецензия за играта. Много западни списания дори промениха предварително подготвените си класации и признаха Torment за игра на годината (или на хилядолетието, ако предпочитате)...

графика	звук	оценка
81	79	94

ролева игра

производител

Black Isle
www.interplay.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, DirectX 5,
650 MB HDD, 8x CD-ROM

Каква е причината за този успех?

Според мен на първо място трябва да поставим факта, че авторите не правят никакви жалки опити да експериментират с нова графична машина, а използват доказалия себе си енджин Infinity, който познаваме от Baldur's Gate. Тук някой може да ми опонира с аргумента, че това е вече демоде и всяка игра трябва да предлага по нещо ново на играчите, иначе въобще не си струва да говорим за нея. Това е вярно, но поне аз предпочитам новостите да бъдат в геймплея, а за графиката важи принципът "Когато нещо не е развалено – не го поправяй!". И за да не бъда голословен, ще посоча няколко съвсем пресни примера за големи издънки от този род:

В жанра на куестовете веднага се сещам за наскоро излязлата Gabriel Knight III, около която се тръбеше за "брилянтна триизмерна графична машина, която прави революция в жанра и няма начин да не впечатли всеки играч". Всъщност единственото, с което ме впечатли графиката на Гейбриел III, бе брилянтно-революционната триизмерна грозотия, която по мое скромно мнение е по-несполуч-

лива не само от графиката на втората, но дори от първата част на играта, правена през 1992 (знам, че с тези думи влизам в противоречие с колегата, който наскоро представи GK3, но в края на краищата всеки има право на собствено мнение).

Друг пример е Ultima IX: Ascension в жанра на ролевите игри – тук графиката си е съвсем прилична, но заедно с нея са се появили и космическите изисквания към системата. Не успях да открия машина, на която тази игра да върви

както трябва – дори на Pentium III се появяваха clipping проблеми. Да не говорим за хилядите бъгове... В крайна сметка тази игра е направо "unplayable" без patch и то само заради новия си външен вид, около който са хвърлени всичките усилия на дизайнерския екип...

За щастие в Planescape: Torment такива проблеми няма. Играта изглежда блестящо, без да използва евтини триизмерни ефекти, а графични бъгове просто няма. Системните изисквания са минимални, а оптималната препоръчвана машина – Pentium II, 64 Mb Ram, 8 MB Video Ram, съвсем не е нещо непостижимо дори за бедния нашенец. И въпреки това играта изглежда превъзходно и като че ли няма конкуренция в жанра. Всички декори са рисувани/рендерирани поотделно и не се използват sprite-ове или подобни средства за "мозаечно" моделиране. Това означава страхотно графично разнообразие (за разлика от други игри, където всички картинки сякаш са извадени от един калъп). Тук е моментът да спомена и за единствения сериозен недостатък на енджина Infinity – тъй като тези декори са доста обемни, игрите, правени с тази машина, задължително заемат поне няколко компакт-диска (в случая – четири). Това води до досадна смяна на дисковете при игра, а за средностатистическия български геймър значи и четворна цена (тъй като така се определят цените на пл. "Славейков"). За разлика от Baldur's Gate, в Planscape са премахнати климатичните ефекти като дъжд, сняг и пр. Това според мен е сполучлив ход – те само бавеха играта и в никакъв случай не я правеха по-привлекателна, а честата им смяна изглеждаше доста нереалистично.

Тъй като непрекъснато правя сравнения с Baldur's Gate, има опасност да останете с погрешното впечатление, че Planescape е някакво продължение на

това заглавие (всъщност Baldur's Gate II скоро ще бъде факт, необходимо ни е още малко търпение). Макар че използва същия енджин, както и популярната AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) система за генериране на героите, Torment няма други допирни точки с Baldur's Gate. Тя е първата компютърна игра, чието действие се развива в света Planescape. Този свят, също както и Forgotten Realms, е създаден за настолните ролеви игри и чак след това пренесен на компютърния монитор. Между другото лицензите за "откупване" на тези светове, както и на системата AD&D от фирмата TSR, са с направо космически цени, но и представляват най-добрата реклама за играта.

Тъй като западните настолни ролеви игри не са достъпни в родината, предполагам, че повечето читатели за пръв път чуват за света Planescape и сигурно очакват поредното до болка шаблонно фентъзи – дракони, елфи, джуджета и тук-таме някой зелен орк за създаване на атмосфера. Е да, ама не!

Planescape представлява

цяла алтернативна вселена каквато досега не сте срещали!

Тя се състои от хиляди отделни светове, наречени planes (буквално – плоскости, равнини). Всеки от тях е населен с най-различни екзотични създания, които няма да описвам, тъй като за това не би ми стигнало дори цялото списание. Съвсем не преувеличавам – Planescape наистина е огромна, сложна вселена, разработена до най-дребни детайли. Разбира се, в играта няма да имате възможността да я обходите цялата (сигурно и десет игри не биха били достатъчни), а само една нищожна част от нея. Отново може да се направи паралел с Baldur's Gate, където действие-

то се развиваше само в едно микроскопично парченце от огромната карта на Forgotten Realms. В случая с Torment обаче това "парченце" е доста любопитно – през по-голямата част от играта ще бродите из града Сигил, известен още като "град на Порталите". Тук се намират магическите връзки между всичките отделни светове. Никой обаче не знае къде са отделните Портали – всяка врата, арка, дори

сплетените клони на някое дърво могат да се окажат Портал към друг свят, стига да бъдат активирани със съответния Ключ. Какъв е той? Всеки път нещо различно, понякога – предмет, друг път – мисъл или чувство... Във всеки случай Порталите по-често се откриват по случайност, отколкото съзнателно и най-често пътят обратно е затворен. В самия град Сигил са се събрали всевъзможни същества от различните светове и бързо ще получите пълна представа за разнообразието на Planescape.

Но най-екзотичното същество от всички е главният герой

Поне технически той би трябвало да представлява човек. На практика е огромен, грозен гигант със сивкава кожа, покрита с белезите на хиляди животи. Наистина хиляди, тъй като той е практически безсмъртен и регенериращ се. Но по време на играта ще разберете, че това е по-скоро проклятие, отколкото благословия... В началото се събуждате върху каменна плоча на мрачно и потискащо място, наречено Моргата (the Mortuary). Заобиколен сте от безмозъчни зомбита, скелети и други мъртвила, а цялата ви памет е изчезнала безследно. В началото ще получите ценни съвети и инструкции от един прелитащ наблизо череп (да – няма печатна грешка), които ще ви помогнат да започнете играта. Самият череп се казва Морте и представлява доста интересна личност, но на него ще се спра по-надолу, когато говоря за спътниците ви. Оказва се, че на гърба на вашия герой (който завинаги ще си остане Безименен, тъй като всяко име означава слабост), е татуиран цял роман с указания да прочете дневника и да говори с някаква личност на име Фарод, за да възстанови спомените си. За съжаление наоколо няма и помен от някакъв дневник, а въпросният Фарод е в неизвестност, така че тези указания ще ви помогнат колкото кибрит в тъмен склад за фойерверки. Пред Безименния стои нелеката задача да отговори на вечните философски въпроси: "Кой съм аз? Защо съм тук? Какъв е смисълът на живота ми? Какво е смъртта?", само че в най-буквалното им възможно тълкуване.

Нека кажа няколко думи и за

страхотния геймплей

Най-голямата разлика в сравнение с останалите ролеви игри вече я споменах – героят ви е безсмъртен. Това означава край на досадното load-ване всеки път, когато ви напукат каската, тъй като тук играта продължава – той просто се съживява на най-близкото безопасно място и казва някой плосък лаф от сорта на "Схванал съм се!". Разбира се, това безсмъртие не се предава и на спътниците ви, но ако сте добър играч, бързо ще откриете средства, с които да ги съживявате, когато се случи да ритнат камбаната. Нещо повече – в Torment смъртта е дори средство за решаване на някои загадки и има моменти, в които просто е задължително да "умрете", за да продължите напред. Първата ви цел в играта ще бъде да възвърнете колкото се може повече от спомените си. Очевидно тази амнезия не ви се случва за пръв път, тъй като предишните ви "аз" са се погрижили да оставят много следи и подсказки за своето следващо прераждане, най-често защитени с летални капани, така че никой друг да не може да се добере до тях. В един момент ще трябва да плячкосате собствената си гробница, друг път ще претърсите вътрешностите си или пък ще откриете в мухлясало подземие собствената си отрязана ръка. В крайна сметка се оказва, че Безименния не е една, а много личности в едно тяло, тъй като всеки негов живот е поемал различен курс и той някога е бил зъл магьосник, после – алчен крадец, благороден войн и пр. и пр. А сенките от тези животи и старите ви "приятели" все още ви преследват...

Както във всяко друго AD&D RPG, така и тук всички герои се характеризират със стандартните показатели – РАСА (само че не орки, елфи и джуджета, а далеч по-интересни същества), КЛАС (професия), ОРИЕНТАЦИЯ (добро или зло, ред или хаос), СИЛА (колко товар можете да носите и доколко са мощни ударите ви), МЪДРОСТ (помага ви да си възвръщате спомени и да придобивате повече точки за опит, също така дава повече алтернативи в диалозите, особено важен показател за клас свещеник – priest), ФИЗИКА (директно определя жизнените ви точки, а в случая на Безименния – и скоростта на регенерация), ЧАР (лидерство,

ораторски умения, сексапил и пр.), СРЪЧНОСТ (доколко е вероятно да ударите противника и да избегнете неговите атаки) и ИНТЕЛЕКТ (съобразителност, памет и дедуктивни умения, дава повече опции в диалозите, особено важна за клас маг – mage). В добавка към тези стандартни показатели е вашата ГРУПИРОВКА (faction), която до голяма степен ще определи приятелите и враговете ви в играта. За разлика от другите RPG-та, където тези показатели се определят в началото и почти не се променят до края на играта, тук вие в началото давате само най-груба картина, а самата игра оформя цялостно вашия герой. Например това дали сте добър или лош не зависи от началния избор, а от действията ви – започвате играта като неутрален персонаж и вашите дела по-нататък определят ориентацията ви. Професията ви също не е фиксирана и по време на игра можете свободно да превключвате между боец, крадец, маг и т.н., като има и някои неудобства – когато използвате една от тези професии, трупате точки опит само в нея и не можете да се възползвате от предимствата на останалите се професии (докато сте боец не можете да правите магии, когато сте маг, не можете да ползвате тежки оръжия и доспехи и т.н.).

По време на играта Безименния предвидливо и прилежно си записва всичко по-важно в личния дневник, очевидно, за да се застрахова от поредна амнезия. Тук автоматично се отбелязват всички по-важни и по-маловажни задачи и поръчения (quests), които получавате. Също така се записва и всяко късче информация, което може да ви бъде полезно по-нататък (така, ако сте прещракали набързо някой по-дълъг диалог, винаги можете да прочетете същността му, обобщена в две изречения). Освен всичко това във вашия дневник има много готина картинка и кратко описание на абсолютно всяко същество, което срещате в играта, било то PC (playable character – който потенциално може да ви стане спътник) или NPC (non-playable character).

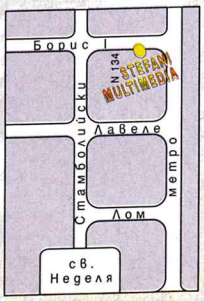
Като отворих дума за PC-тата, нека кажа няколко думи и за някои от най-забележителните същества, които ще придружават Безименния в странствата му. На първо място естествено е летящият череп Морте, който е голям женкар, а освен това и същинска говореща енциклопедия, дразнеща всички с непрекъснатото си плямпане. С тези ораторски умения е свързан и специалният му талант – Тирадата Проклятия, която почти магически ще вбеси всеки противник и ще го принуди стремглаво да остави всяко друго занимание и да се впусне да преследва досадника. Колкото повече нови проклятия и обиди чува Морте, толкова по-мощен става и този негов талант, който между другото е особено ефективен срещу магьосници. Освен всичко това Морте е и доста добър боец, като ролята на хладно оръжие играят... неговите зъби! Без майтап – дори по време на играта ще имате възможност да го

Stefani Multimedia:cdmania@techno-link.com Директен интернет магазин:www.allcdmania.com-Доставка за наша сметка до 2 дни!
МИЛЕНИУМ НАМАЛЕНИЕ в магазина на Княз Борис 134, тел: 980-98-13 САМО до 29.02.00.За клиентите в сайта-също подаръци!

Лицензни игри!Сертификат!
Кутийки 1CD-10x0.33; 200 x 0.26
Кутийки 2CD-10x0.60; 200 x 0.53
АУДИО КАСЕТИ 1.00
Мултим.енциклопедии 13.90
Дискети 10 бр.x 0.56
Аудио CD – лизензни 3.99
CD-R YO Media/Maxell-1.99/ 2.99
CD-R "NO NAME - 100бр.x $ 0.72
VIDEO CDs 6.99
Dolby Surround Relax CD 8.99

DVD VIDEO дискове 44.90
DVD-ROM Drive Hitachi 29.00
DVD player multi code 899.00
SONY Playstation console 259.00
Чистачки за CD плейъри 9.90
HEROES 3/ARMAGEDON 38/23$
Starcraft/BroodWar/Pharaoh- 38/23/44$
Half life/Opposing force/Quake 2-call
ДИЛЪРИ: Бургас - тел.80 30 45
Варна-тел. 601 870; 60 60 63
ОЩЕ ПО-НИСКИ НА ЕДРО!

НАБИРАМЕ ДИЛЪРИ- ДО 20% ТО!



С този талон при покупка над 5 лева получавате "милениум" подарък 1 CD или MC

екипирате с най-различни подобрени ченета и по този начин да подсилвате атаката му.

Друг забележителен спътник е крадлата Ана, която представлява човек с малко демонска кръв във вените (tiefling). Има си и доста хубава опашка. В началото тя се държи враждебно към Безименния, но е очевидно, че си пада по ходещи трупове. Същото може да се каже и за сукубата Fall-from-Grace, която ще откриете в един интелектуален бардак (няма да ви казвам какво е това, за да не разваля изненадата). Внимавайте, когато Ана и Грейс са едновременно в групата ви, тъй като има една стара мъдрост, че много жени около един мъж са все едно чувал, пълен с котки и един таралеж. Ще спомена и мистичния githzerai на име Dak'kon, чието минало е зловещо преплетено с вашето собствено, както и горящия магьосник Ignus, който представлява по-скоро огнен елементал, отколкото човек... Това са само първите спътници, до края на играта със сигурност има и още, но тези са достатъчни, за да получите представа за въображението и чувството за хумор, които са вложени в Torment.

И преди да приключа статията нека се спра на още няколко детайла, които са дребни, но много показателни за това колко е различна тази игра от всяко друго RPG. Битките в Torment съвсем не са повече от диалозите и загадките. Честно казано, след биткаджийската Septerra Core нищо не можеше да ме зарадва повече от игра, в която мечът се вади най-много веднъж или два пъти за няколко часа геймплей. А на моменти Torment е точно такава – диалози, изпълняване на мисии (почти всички могат да бъдат минати без битка) и пак диалози. Всъщност разговорите са толкова много, че със сигурност правят Torment игра само за хора с търпение, добри познания по английски и желание за четене. От всичките легенди, истории и случки, за които ще чуете от различните NPC-та, могат да се съставят няколко средно дебели (1000 стр.) фентъзи-романа. Е, може би преувеличавам, но със сигурност в играта се печелят повече точки опит от диалози, отколкото от битки. Според мен това е забележително преимущество, но едва ли някой Diablo-маниак мисли така. От съществено значение са и разговорите със спътниците ви, тъй като всеки от тях крие различни тайни и умения и може да ви бъде много полезен.

Друг голям плюс на Torment е почти пълната липса на всякакви бъгове. За разлика от игри като Fallout и Jagged Alliance II

Тя няма да плаче за patch всеки месец!

Единствената дреболия, за която някой може да се заяде, е, че понякога в диалозите присъстват реплики, които поради развоя на събитията би трябвало да се премахнат (например – убили сте някого, но все още можете да разпитвате хората къде живее и как да го премахнете). Но това е несъществено. Авторите и бета-тестерите на играта заслужено могат да бъдат похвалени за старанието, с което са отстранили почти всички бъгове (а по правило във всяко RPG възникват хиляди) и предвидливостта да направят играта си стабилна. Показателен пример: ако се случи диалог, в който (поради бъг, несъобразяване на авторите и т.н.) трябва да присъства лице, което по някаква си причина отсъства, всяка друга игра би забила моментално. Не и Torment – тук се появява Вездесъщото Зомби (The Ubiquitous Zombie), което казва нужните реплики и спасява положението. Така играта е гарантирано стабилна дори при евентуални нередности.

За финал ще ви кажа само, че Torment е напълно нелинейна игра и възможните краища съвсем не са един или два. Сюжетът също може да се развие непредсказуемо и това означава, че играта може да се преиграва неколкократно, за да се проследят поне част от възможните алтернативи (едва ли е по силите на някого да проследи всичките). Нека обобщя – RPG-феновете по цял свят вече си имат нов култ и той се нарича Planescape: Torment. Интересно, дали от Black Isle вече не ни готвят продължение?

Боян Спасов

PRO·PINBALL FANTASTIC JOURNEY

Вече четвърта година Empire пускат за Коледа поредното издание на изключителната си поредица Pro Pinball, която и до ден днешен си остава ненадминат еталон за компютърна симулация на флипер. За радост и тази година не беше направено изключение и точно навреме за празниците на пазара се появи масата Fantastic Journey, която за пореден път ще стопли сърцата на pinball маниаците. Като тематика новото издание на Pro Pinball няма нищо общо с предшествениците си. Този път програмистите от Cunning Development са избрали за тема на масата фантастични мотиви от миналия век. Вашата задача във Fantastic Journey е с помощта на успешни комбота да направите най-различни "научни открития" и така постепенно да разкриете всички мистерии на масата и, разбира се, да постигнете рекордни резултати. Изпълнението на Fantastic Journey е изключително добро и ще зарадва не само феновете на Pro Pinball. Дизайнът е на познатото високо ниво. Цялата маса отново е направена така, че да няма необясними загуби на топката, рампите могат да бъдат улучени лесно с малко тренировки, а първите бонуси ще спечелите сравнително бързо, така че дори и пълните новаци няма да се отчаят още в самото начало. В същото време не са забравени и по-опитните флиперджии. Това, че топчето се задържа лесно в игра, не означава по никакъв начин, че Fantastic Journey ще ви писне за 30 минути. За да постигнете някакви по-сериозни резултати, е необходимо много време, защото истински големите награди се постигат с доста усилия и изискват детайлно познаване на особеностите на масата.

Иначе новият Pro Pinball не предлага кой знае какви революционни нововъведения. Графичната система е заимствана от миналогодишния хит Big Race USA, който пък от своя страна беше само леко модифициран вариант на Timeshock. Това обаче едва ли е голяма изненада, защото Cunnnig на практика още преди три години пуснаха на пазара нещо, което трудно може да бъде надминато като красота, особено ако играете на високи разделителни способности с 32-битов цвят. В областта на звука също няма нищо ново - феновете отново ще бъдат зарадвани с бомбастичен Dolby Surround soundtrack, който създава подходяща атмосфера за гонене на поредните рекорди. Като стана дума за рекорди, е редно да отбележа, че Fantastic Journey, подобно на Big Race USA, предлага възможност да сравните на живо през Интернет резултатите си с тези на други геймъри по целия свят и така на практика да видите къде се намирате в глобалната класация на pinball маниаците :-)

Въобще единственият по-голям недостатък е наличието само на една маса, но явно от Empire на този етап нямат никакво намерение да се вслушат в молбите на феновете и да променят стратегията си да пускат само единични флипери. Въпреки това Fantastic Journey е просто задължителен за всеки, който поне малко се интересува от този жанр. Безсънните нощи в гонене на нови рекорди са ви гарантирани още отсега :-)

Никола Дърпатов

графика	звук	оценка
92	81	84

Флипер

производител

Empire Interactive / Cunning Dev.
www.propinball.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 2 MB Video card

MILLENIUM RACER

Идвало ли ви е на ум как ще изглеждат ралитата с мотори след много години? Ако отговорът ви е отрицателен, най-вероятно ще бъдете не по-малко изненадани от мен като стартирате Millenium Racer: Y2K Fighters. Трябваше да мине доста време, преди да затворя зяпналата си от учудване и изненада уста и да се потопя (първоначално) доволен във виртуалния свят, който предлагат небезизвестните дизайнери от френската компания Cryo Interactive.

Във време неопределено, нещо неопределено е яхнало друго още по-неопределено и се опитва да постигне първото място, опитвайки се да надхитри всички останали противници. Дотук няма нищо лошо, неангажиращ екшън, високи скорости, модерен замисъл, но лоша изработка. Не минаха и десетина минути игра, преди да се убедя окончателно, че за Cryo ще е много по-доходоносно, а и няма да се отрази на агонизиращия им престиж, ако продават идеите си, вместо да ги реализират!

Защо бе, момчета, защо все така правите?

Не ви ли стигат издънки като SAGA или Guardian of Darkness? Не ми се иска дори да си помислям, какво щеше да се получи, ако Millenium Racer беше разработена от програмистите на Electronic Arts или Psygnosis. Най-вероятно щяхме да си имаме работа с претендент за най-добрата racing game на годината. Създателите едва ли са имали сериозното намерение да правят игра, в която геймърите да се вманиачат, но това не оправдава скуката и натрапващото се чувство, че в Millenium Racer няма нищо ново. Може би щях да гледам на нещата от друг ъгъл, ако Cryo Interactive беше нова фирма и правеше първите си стъпки в гейминдустрията, но тя е в бранша от десет години и е непростимо да пуска нещо такова на пазара. Особено след като сме виждали и други, доста сполучливи техни продукти (Dune, Megarace).

Свършили са си добре работата поне за графиката на играта, но не дотолкова успешно, че да успеят да прикрият множеството други недостатъци, както обикновено правят през последните години. Все пак, ако бях в магазин за развлекателен софтуер и имах възможност да наблюдавам Millenium Racer в режим Demo Play, колоритът на арените вероятно така щеше да ме завладее, че нямаше да се замисля дори за миг преди да си бръкна в джоба с портфейла. При продължителна игра обаче нещата стоят по съвсем различен начин. Пистите започват да изглеждат напълно еднообразни по форма, еднакво трудни са, а и за оригиналност трудно може да се говори. В един момент предизвикателството да си първи се изражда в неутолима жажда за визуално разнообразие.

Последното се изразява единствено чрез различните текстури за всяко ниво. В самите нива те са подредени в монотонна редица и създават неприятното чувство, че се движите в безкраен тунел. Героите и техните антигравитационни машинки осезаемо се различават само по цвят. Каквито и допълнителни модификации да правите, видима разлика във вида и управлението на странните превозни средства няма да откриете. Абстрахирам се от това, че за реализъм в Millenium Racer изобщо не може да

графика	звук	оценка
55	78	51

Racing

производител

Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

изисквания

Pentium 233
32 MB RAM и 3D hardwere accelerator

става дума. Липсата на каквато и да било история не ми позволи да разбера дали пилотите на "моторите" са хора във футуристични костюми или роботи с Intel в главите. Ще прескоча личното си обяснение за странността на пистите :-)

Анимациите са меко казано постни. Няма да преувелича, ако кажа, че всичко е сведено до накланяне наляво, накланяне надясно и жизнерадостно подрусване след изпреварването на опонент. Крайното ми мнение е, че графиката е добра, но все пак поостаряла. Факт, който говори лошо, особено за компания с нестабилна за момента репутация, каквато е тази на Cryo.

А звуците са малко – толкова малко, че с удоволствие си блъсках героя в стените, за да се чуе нещо, каквото и да е то! Неприемливо е съвременна игра да има репертоар от десетина звукови файла. Смехотворно е от колонките да излиза едно и също независимо от това дали си блъскате бричката в ледена стена, противников състезател или ламаринено заграждение. Ако вече ви е дотегнало от роптанията ми на тема "опропастени идеи", обърнете на другата страница, защото идва кулминацията, а тя се казва ГЕЙМПЛЕЙ. Нарочно изписвам тази дума с главни букви. Това е моят малък бунт. Омръзнаха ми игри, предназначени за тестване на възможностите на новите 3D-ускорители (Millenium Racer даже и за това не става). За какво ми е игра, която не може да се играе безпроблемно и с удоволствие?

Гореизброените недостатъци, свързани с графиката и звуковия подбор, нито започват, нито свършват с новото творение на немарливите французи. В конкретния случай обаче управлението е това, което страда най-много от недогледването на програмистите. То се извършва само чрез шест бутона и логично не би трябвало да се очакват недоразумения. На практика нещата изглеждат съвсем другояче. Необходимо е значително време, за да се овладеят основните техники, а игра от калибъра на Millenium Racer не може да си го позволи (особено като се вземе под внимание жестоката конкуренция в жанра). Контролите нямат аналогия с нито едно от излезлите заглавия до момента, което внася допълнителен смут. За въпросното управление е използвана малоумна смесица от предлаганото в Need For Speed и Wipeout/Rollcage. Едно-единствено допълнение би оправило бъркотията – оръжия (под формата на pick-ups), но такова няма.

Струва ми се, че в Cryo не са имали пълна представа за това, което са искали да получат като краен резултат, а са тръгнали от добра, но не съвършена концепция, с надеждата, че в последствие ще им дойдат и други интересни хрумвания. Всеки ще прецени за себе си дали съм прав, но липсата дори на един ред за играта на техния Интернет сайт допълнително засилва подозренията ми, че не се гордеят особено с творението си.

Бих препоръчал този рейсър единствено и само на геймъри, които не биха ме послушали. Ако бъда максимално честен към себе си, без мнението ми да засенчва и без това малкото достойнства на Millenium Racer, финалните ми думи трябва да са: Cryo, не трябваше да пускате на пазара незавършен продукт, който би се продал само заради шаренийките и затова, че носи в заглавието си модерната напоследък по цял свят дума "Millenium"! Това е чиста спекулация и злоупотреба с предразположението на потребителите, която рано или късно ще усетите на собствен гръб.

Иван Георгиев

TZAR

THE BURDEN OF THE CROWN

Необходимо е да направим едно малко пояснение към тази статия. Получихме много читателски писма и обаждания с едни и същи въпроси: "Къде и кога можем да си купим TZAR? Колко ще струва играта?" За съжаление отговор на тези въпроси все още няма. Както разбрахме от Haemimont играта вече се продава в Швеция и евентуално в някои дру ги скандинавски държави. Американската премиера ще бъде в средата на февруари, а за България още нищо не е уточнено. Много ни се искаше да напишем тази статия, когато играта е факт на българския пазар. Тя вече е факт... но за съжаление само на пиратския пазар.

И то не някаква бета или орязана версия, а пълното и финално копие, което 2 години чакахме с нетърпение. Това не е нещо кой знае колко необичайно, но е тъжно, че точно първата българска игра трябваше да се появи на пазара по този начин. Пиратското копие беше пуснато в Интернет още на 12 декември от американските кракерски групи Divine (орязана версия без филми) и Paradigm (абсолютно пълна версия). Играта вероятно е "изтекла" от американския дистрибутор Talonsoft, който по наша информация я е получил около седмица преди това.

PC Mania

Tzar е вече факт! Най-накрая излезе първата българска игра! Това е събитие за всички геймъри и надали има някой, който е останал безразличен към тази дългоочаквана премиера. Именно поради това споровете в редакцията бяха огромни, а това е може би е най-трудната статия за игра, която ми се е налагало да напиша. Причините бяха съвсем елементарни: TZAR е игра, която ще се предлага в цял свят наравно с другите хитове я този жанр. Поради това решихме да я оценим със същите критерии както и всички световноизвестни заглавия, за които сме писали! Само този факт говори красноречиво за качествата на дебюта на Haemimont. Другата трудност дойде от самата игра. За две седмици мнението ми за Tzar: The Burden of the Crown се промени няколко пъти от едната в другата крайност. По времето, когато списанието вече ще е отпечатано, вероятно почти всички, които се интересуват от стратегии в реално време, ще са играли поне демото от диска на PC Mania, дори може вече да разполагат и с цялата игра и предполагам, че ще разберат защо така дълго се колебах за оценката ѝ.

Началното ми впечатление от първия български опит да се направи професионална игра беше – силно положителен. От читатели на PC Mania чух не малко неблагоприятни отзиви за качеството на графиката, затова специално си пус-

нах Age of Empires 2 и направих сравнение... Разлика естествено има, но не може да се каже, че графиката на Tzar е значително по-слаба! Фигурите и движенията в AOE 2 са по-естествени, но затова пък в Tzar са по-забавни (и по-смешни)! Дори съм сигурен, че ефектът за "несериозност" е нарочно търсен – вижте само как изглежда физиономията на главния герой в началото на кампанията – вероятно най-точното сравнение ще бъде, че прилича на болна от зъбобол тиква :-).

Като стана въпрос за главния герой – играта си има и някакво story (въпреки че кой наистина се интересува от него?)... Този път царството се нарича Keanor; Злите сили ги забравих как бяха, но помня победения стар крал – King Roan (или нещо такова)! Главният ви герой е "tzarski" син, нарича се Sartor и задачата му е да победи лошите и да си възвърне царството. За да постигнете тази скромна цел, разполагате с една доста трудна кампания и тук веднага се забелязват

много приятни новости в играта!

Както обикновено кампанията се състои от отделни мисии, но самите те са много динамични и трудно могат да ви станат досадни! Наистина story-то е доста наивно, но това не му пречи да се развива и променя и по време на самите мисии да получавате непрекъснато нови куестове и да сте подложени на най-неочаквани обрати (мразя тези еднообразни и досадни епизоди от Warcraft и AOE, където трябва с някаква минимална шепа войници да пребродите цялата карта и да изтребите цяла тълпа противникови войници).

По време на кампанията ще трябва да положите специални грижи за здравословното състояние както на главния ви герой, така и на неговите най-близки приятели и сподвижници – война Woolin и магьосника Ghiron – не е трудно да се досетите, че тяхната смърт автоматично води и до край на кампанията и до вълшебната думичка "load". За съжаление тук се появява и една от слабостите на Tzar – в предварителната информация от производителите бе обявено, че войсковите единици ще натрупват experience като участват в битките и ще повишават параметрите си! Наистина има нещо такова, но то е практически безсмислено! За да могат обикновените войски да повишават нивото си, първо е необходимо да сте извършили определен research, а второто необходимо условие е тези войски да участват в битки и да оцеляват – а това вече практически е почти неосъществимо – в мелето от няколко десетки units е напълно невъзможно да следите кой от войниците ви е зелен новобранец и кой – ветеран. Това означава, че след два, най-много три сблъсъка всичките ви по-стари units вече ще са загинали и на тяхно място ще сте произвели нови (и освен това какво значение има дали един-двама от войните ви имат с 10% по-добри показатели сред тълпата от 50-60 войника?).

Разбира се, героите са съвсем друго нещо – те продължават от мисия на мисия и при тях действително има натрупване на experience и повишаване на показатели-

графика	звук	оценка
83	70	74

стратегия в реално време

производител

Haemimont/Talonsoft
www.haemimont/tzar.com

изисквания

Pentium 200, 32 MB RAM, DX 6+

те им... но виж пак по-горе – много е лесно да се зазяпате за секунда-две и да ви убият някого от тях, така че без крайна нужда по-добре изобщо не ги вкарвайте в битка!!!

Досега споменах за две доста добри неща в Tzar: Burden of The Crown – графиката и интересната и динамична single play кампания. Третата приятна изненада са някои добри постижения при AI-то (ръководените от компютъра units). Първото е, че войниците ви имат сравнително добър pathfinding (освен ако не настоявате да прекарате голяма група през тясно място или мост), на второ място на мен много ми хареса това, че селяните се захващат автоматично за работа, ако например някой строи нещо край тях, а третото добро постижение е, че компютърът вече не праща по двама-трима войници на самоубийствени атаки (типично за AOE), а натрупва доста голяма армия и едва тогава започва масирана атака.

За съжаление сега започва и критиката

Все още има сериозни слабости в AI-то по време на самата битка – например и стрелците ми с лък, и магьосникът (Ghiron) се втурват към врага, когато го видят – но те го виждат по-отдалече, отколкото могат да стрелят и по тази причина се приближават прекалено много – толкова много, че често се оказват на най-предната бойна линия и логично мрат като мухи!

КРАЙНО НЕДОСТАТЪЧНА on-line помощ!!! Ще ви се наложи да използвате почти цялата клавиатура за управление и липсата на добра on-line помощ е меко казано досадна!

Няма и някои доста необходими hot keys (които ги има в такива игри като AOE 2 и не би трябвало да представлява проблем да бъдат добавени).

Информацията за играта е малко – сайтът на Haemimont все още е "under construction" и единственият източник на информация е един fan-site на австралийски любители (за TalonSoft изобщо не става дума – те са уникално талантливи в създаването на безполезни сайтове).

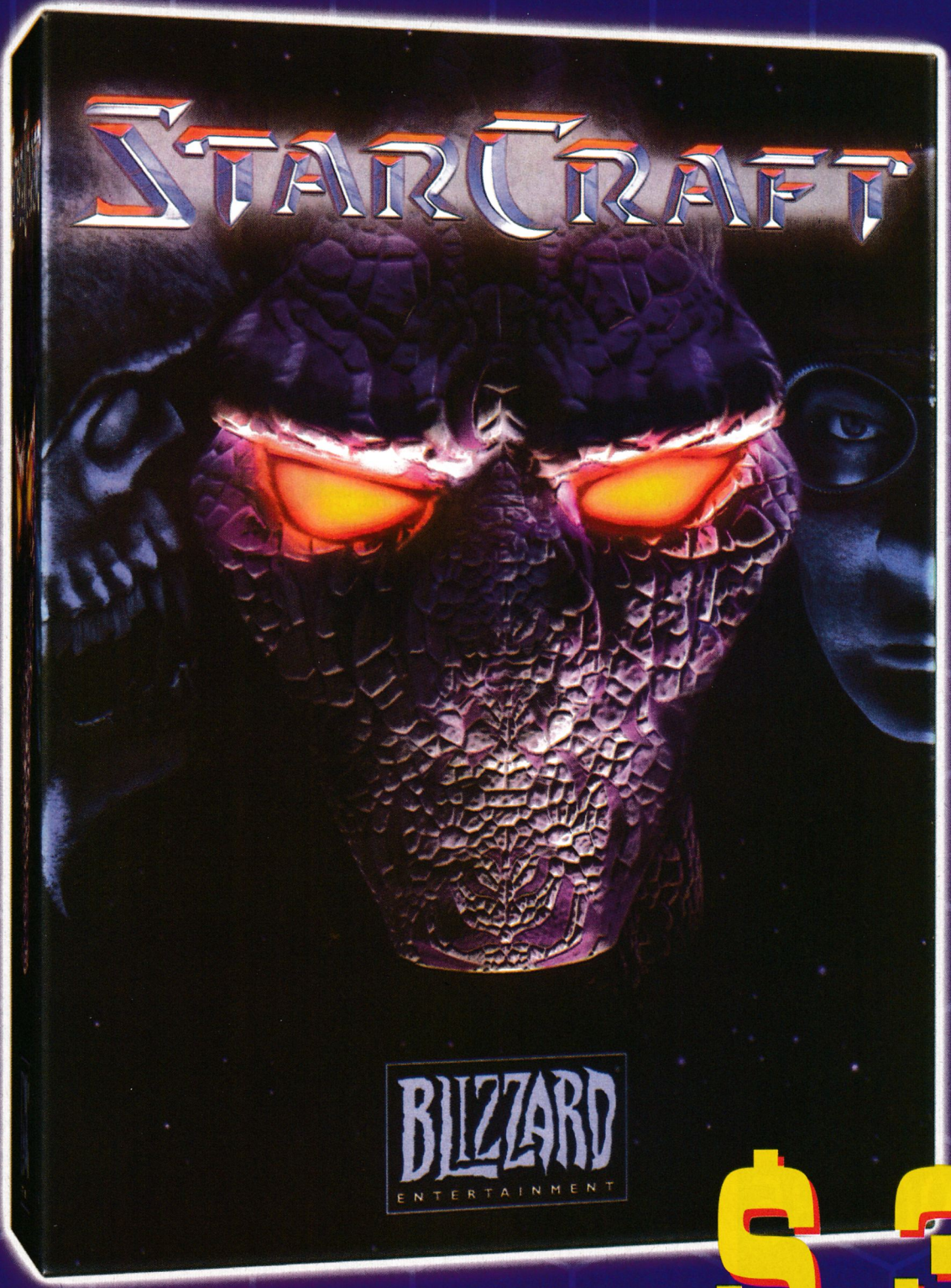
И един много тежък недостатък – много слабата multiplayer част!!! Малко на брой карти със сериозни недостатъци и имена, които очевидно са заимствани от (примерно) Starcraft. Наистина, към играта има и редактор на сценарии – но то пък си е живо нахалство да се очаква от феновете да свършат работата, която не са довършили самите производители. Колкото до недостатъците – ето един типичен пример – още от първия път попаднах на остров, на който нямаше никакви дървета и нямах достатъчно ресурси да си построя пристанище и поне един транспортен кораб (а и базата не можеше да лети :-)). Стигнах дотам, че пуснах играта изцяло на автомат с надеждата, че пропускам някоя тънкост – ама не! – компютърът просто създаде една тълпа селяни, които застанаха на брега и започнаха да гледат тъпо към хоризонта :-) ! Все пак в multiplayer играта има и някои добри неща – например наличието на три раса (европейци, араби и азиатци), които като че ли в началните стадии на играта нямат много сериозни разлики помежду, но ако си направите труда да навлезете в подробностите, ще забележите как ще ви се наложи да използвате различни стратегии – например европейците като че ли са най-силни, но и техните units и research са най-скъпи; арабите са балансирана раса, а азиатците съответстват на зергите:-) – по-евтини и многобройни, но и по-слаби войски!

А сега и окончателният извод за играта – безспорно интересна, особено за single play. Въпреки това някои недоизпипани дреболии и закъснението с което излезе (чакаме я от пролетта на 99) ще и попречат да стане суперхит..., но лично аз продължавам да я играя с удовлствие!

Наистина, повечето от недостатъците не са много тежки или фатални – но именно уж незначителни проблеми и недоизпипаните дреболии са обикновено нещата, които разделят "просто добрите" игри от суперхитовете!

Генко Велев

ИСТИНСКИЯТ — STAR CRAFT



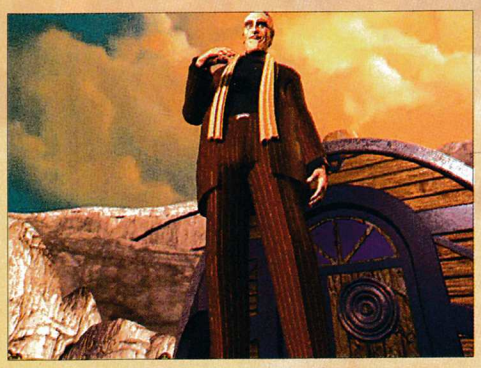
НА НЕВЕРОЯТНА ЦЕНА

$ 38

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИ PC MANIA

ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО – ТЕЛ: 986 10 15

Faust



Легендата за Faust датира още от петнадесети век, когато доста известен германец си изградил репутацията на човек с магически способности, смятани по-късно за вид служба на Дявола. С течение на времето тази легенда става изключително популярна, особено след като се превръща в основа на художествени произведения, сред които най-известни са тези на Гьоте (Faust) и Томас Ман (Doctor Faustus), където се разказва за медиум (човек, способен да общува с мъртвите), продал душата си на Сатаната, в замяна на духовна сила и нови познания. Историята претърпява значителни промени, но в общи линии сърцевината на сюжета се е запазила за софтуерния вариант. За по-задълбоченото разбиране на играта е необходимо да се спрем бегло и на седемте смъртни гряха, които са неизменна част от религията и намират своето отражение в разпространявания от Cryo Interactive продукт. Според Светото писание те са Горделивост, Алчност, Завист, Гняв, Похотливост, Лакомия и Лентяйство. Сигурно вече се чудите какво общо имат тези грехове с играта, затова бързам да разясня. Faust е разделена на седем епизода, а във всеки от тях се разглежда по едно от гореспоменатите прегрешения. Задачата на главния герой е по възможност да спаси душата на провинилия се персонаж. Ето за какво все пак става дума.

Всичко се случва в "Dreamland"

мистериозен увеселителен парк, основан от някой си Theodore More, който процъфтява в периода от 20-те до 60-те години на този век. След смъртта на г-н More паркът е затворен. Докато функционира, това място е населявано от особени обитатели, които най-неангажиращо могат да бъдат определени като "проблематични". Поемате ролята на Marceluss Faust, възрастен чернокож, пренесен в Dreamland от Mephisto (Дявола). Нямате никакви спомени за миналото си и не сте запознати със събитията, които някога са се случили на това странно място, но съвсем скоро разбирате причината да сте тук. Mephisto ви обяснява, че има проблеми да постигне споразумение с The Boss (Бог) и сте избрани да бъдете арбитър на спора им. С други думи, ще се върнете в миналото, ще наблюдавате живота и поведението на всеки от седемте "проблематични" обитатели и накрая

ще отсъдите чия душа да се възнесе в Рая и коя да отиде в Ада

Бегло ще опиша съдържанието на епизодите и личностите, чиято съдба е изцяло във ваши ръце:

Епизод 1: Love Island. Тук ще се срещнете със сиамските близнаци Lily и Jody, чиято силна любов към парите може да се сравни единствено с желанието да вкарат в капан звероукротителя Hannibal.

Епизод 2: The Great Inventor. Предоставя възможност за наблюдението на живота на Nathaniel Meister, архитектът, създал парка, който се оказва симпатичен човек с необятни познания, но криещ в

графика	звук	оценка
95	90	85

quest

производител

Arxel Tribe/ Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com/faust/

изисквания

Pentium MMX200
32 MB RAM, 290 Mb HDD

себе си дълбока и обезпокоителна тайна.

Епизод 3: Visit Us. Мястото, където опознавате "Човека с маската" Frank Barnes и най-вече странните събития, които променят живота му и го довеждат в парка.

Епизод 4: The Enchanted Island. Това е домът на руската красавица с тежко минало Kalinka Vissotsky, причинила не едно любовно терзание на мъжкото съсловие в Dreamland.

Епизод 5: Great Attractions. Среща с Hannibal Звероукротителя. Мъж с много слабости, сред които пиене в неограничени количества, игра на комар и буен невъздържан характер.

Епизод 6: Bootlegging. Тук ще научите за живота на Tod Von Essenbeck, джудже от аристократично австрийско семейство, със странни представи за правосъдието, нескрито презиращо установените закони.

Епизод 7: The Bath of Giselle. Обърквашо запознанство с Дебеланата на парка, която със своята нежна и щедра душа не потвърждава първоначалните впечатления, породени от заблуждаващата външност.

Историята не грабва приза за оригиналност, но определено заслужава признание за качествена и увличаща интерпретация. Не по-различно стои въпросът с реализацията на играта. Всичките ми впечатления, като се започне от графиката, през звуковото оформление и се стигне до геймплея като цяло, са само добри и за пореден път ме карат да се замисля сериозно за качествата на дизайнерите от Cryo. Не знам защо така се получава, но в крайна сметка се оказва, че от техните офиси могат да излизат не само боклуци, а също така добре обмислени и почти перфектно скроени игри, каквато е Faust.

Французите винаги са били на ниво по отношение на графиката. Не мога да отрека, че бях приятно впечатлен от живописното пресъздаване на увеселителния парк, от задълбочено изразените емоции на всеки от героите и наличието на стандартни и същевременно новаторски решения по отношение на крайния резултат. Докато обхождах виртуалния Dreamland, чувството ми за свобода беше повече от осезаемо. Играта използва предварително рендерирани 3D-картини, но това по никакъв начин не пречи за реалистичното възприемане на околността и движението във всяка възможна посока.

Положението при озвучаването не стои по-различно.

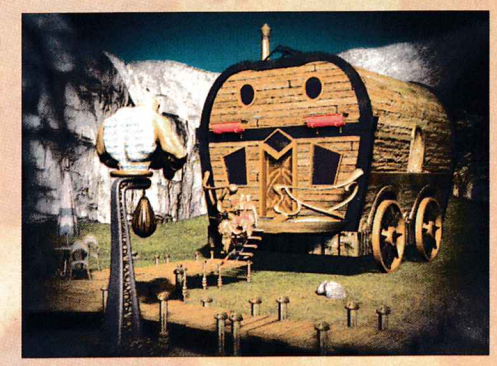
Репликите са кристално чисти

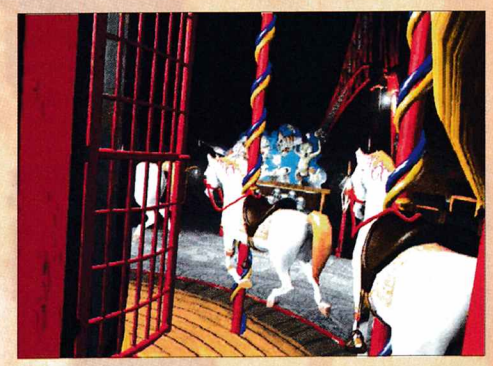
и много убедително се връзват с изражението на персонажите в момента. Майсторски се представя душевното състояние (страдание), което е от огромна полза за правилното възприемане на всяка казана дума. Обяснение за отличната работа е фактът, че за озвучаването са поканени едни от най-авторитетните британски актьори. От друга страна, музиката е почти изцяло джазова (за радост на обичаната ни редакторка). Държа да отбележа, че дори да не сте привърженик на творчеството на Marvin Gaye или Sarah Vaughn, по никакъв начин няма да бъдете подразнени от саундтрака. Напротив, музиката е на ниво и идеално се съчетава със стила на обстановката.

Геймплеят е напълно стандартен, с мишката се извършват повечето от действията. Левият бутон служи за придвижване и разглеждате на детайлите от околността, а с десния се извежда интуитивно помощно меню. Какво по-просто от това? Загадките са изцяло свързани със сюжета, т.е. при внимателно следене на развитието на историята, не би трябвало да имате проблеми с тях.

Cryo заслужават похвала за направеното. По принцип, те и преди са правели добри продукти в областта на приключенските игри, но с Faust определено са надминали себе си. Изглежда ще е добре, ако се заемат по-сериозно с правенето на такива заглавия и оставят (поне засега) опитите си да "пробият" в който и да е от другите жанрове. Похвала заслужава и компанията Arxel Tribe за разработката на увлекателните филмчета и приноса за създаването на историята.

Иван Георгиев





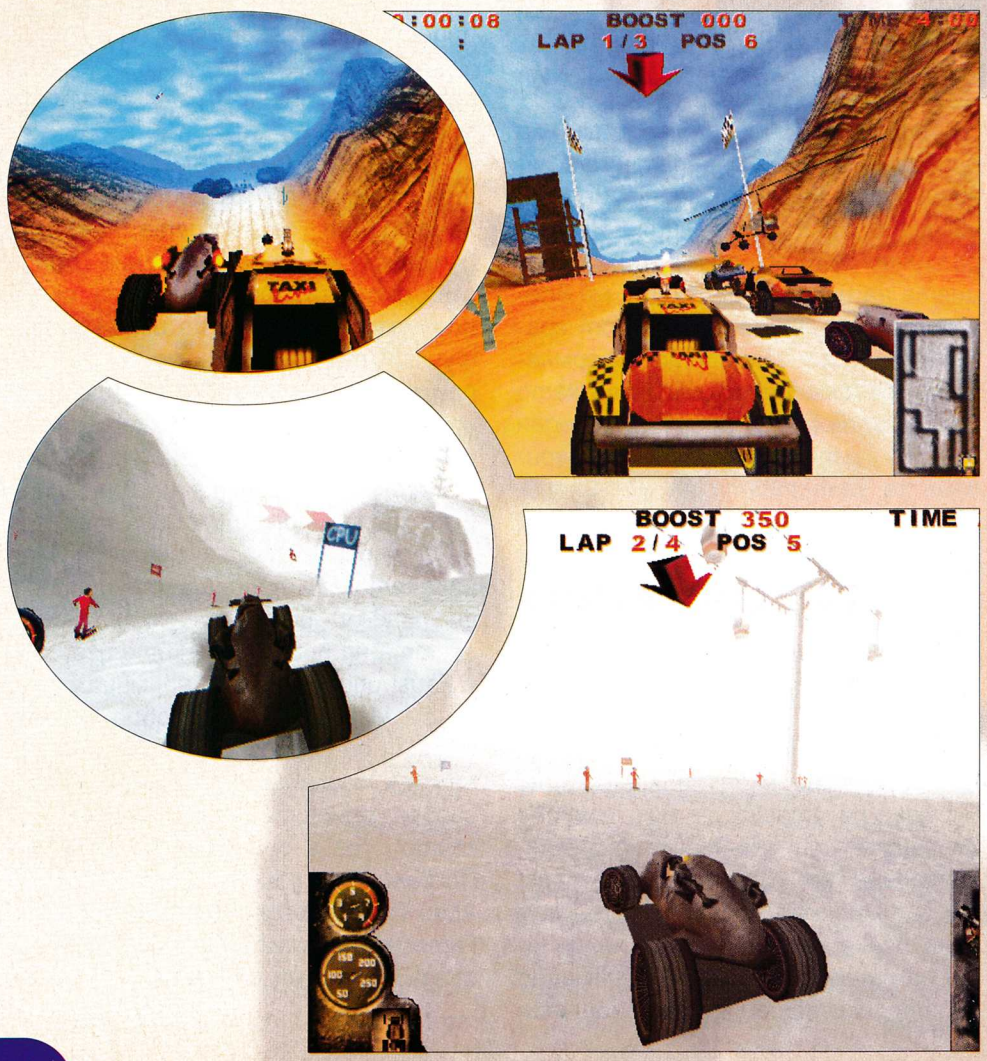
SPEED DEMONS

Понякога животът предлага и приятни изненади. Доста приятни при това. Човек точно е преглътнал разочарованието от поредната издънка на някоя именита компания, която след уникална маркетингова шумотевица е пуснала на пазара поредния бъгав до неузнаваемост боклук и внезапно на хоризонта взема, че се появява, абсолютно неизвестна игрица, за която и при най-добро желание трудно може да се намери някое preview, а тя в крайна сметка се оказва значително по-забавна от суперпродукциите, за които са похарчени милиони долари.

Именно в тази категория спада и Speed Demons. Абсолютно сигурен съм, че сега повечето от вас се питат Speed какво? Тази сравнително скромна игра е публикувана от Microids и представлява пълно отрицание на стандартните ралита от последните 1-2 години. Казано на по-прост език: В Speed Demons ще се почувствате точно като пред аркаден автомат от средата на 90-те години. Програмистите още от самото начало са изоставили дори и най-дребния опит да пресъздадат реалистично атмосферата на пистата и контрола на автомобила. На практика мотото на играта е

"газ до дъска"

и ако сте си подбрали правилната кола и не допуснете съществени грешки при карането, няма да имате големи проблеми да достигнете първи до финала. Самите писти също са далеч от реалността. Ще можете да правите диви лупинги, които засенчват всяко влакче на ужасите, да карате по скиорски писти (това включва прегазване на самите скиори) и т.н. След казаното едва ли е необходимо да пояснявам още защо продуктът на Microids няма да предизвика радост сред любителите на суперреалистични симулации от типа на TOCA2, но за това пък ще хвърли в луд възторг всички, които просто искат да си покарат анархистично по най-разнообразни писти без да мислят за щетите, които причиняват. Иначе играта предлага доста разнообразие. Колите са над 10, като всяка от тях си има специфични характеристики, които я правят особено подходяща или непригодна за съответното трасе. Самите писти са 6 на брой. В началото, разбира се, нямате достъп до всички. Както е обичайно в подобен род игри, за "отключването" на допълнителни писти е необходимо да натрупате определен брой победи над доста



графика	звук	оценка
65	71	74

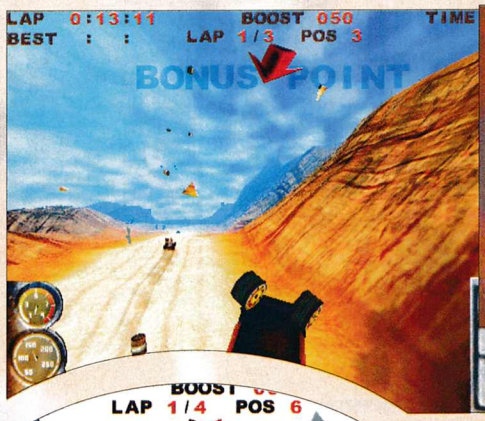
Arcade Racer

производител

Microids
www.microids.com/docs/anglais/games/USGMadRace.html

изисквания

Pentium 200, 32 MB RAM, 3D Video



коравите противници. Като отворих дума за противници, е редно да спомена и още една особеност на Speed Demons. За мое голямо учудване авторите не са си направили труда да измислят дори някакви наченки на сюжет. Не че това има каквото и да е значение в подобен род игри, но представянето на различни персонажи сред опонентите създава впечатлението, че първоначалната концепция на играта е включвала и някакво действие, което в последствие е отпаднало.

Иначе нещата са максимално прости. Като стартирате играта просто тръгвате с шеметна скорост напред към състезателните триумфи. След спечелването на шампионатите ще получите най-различни бонуси и така докато цялата работа ви писне. Това, за радост, не става бързо, защото Speed Demons е игра, която

доставя невероятно удоволствие

и ще ви задържи доста време пред мониторите.

Като казвам това трябва да уточня, че чарът на това рали не се крие в някакви изключителни графични ефекти или невероятен звук. Тъкмо напротив. От графична гледна точка творбата на Microids трудно може да впечатли. Пистите са прилични, но не могат да се сравняват с Need For Speed: High Stakes. Наистина има задължително изискване за 3D-карта, за да можете въобще да стартирате играта, но моето впечатление е, че не се използват дори половината от възможностите на съвременните 3D-ускорители :-(Споменавам това с огромно съжаление, защото при малко по-добра графика Speed Demons щеше да привлече значително по-голяма част от вниманието на геймърите. Същото в пълна степен важи и за футуристичните автомобили, които освен че на външен вид поразително напомнят на возилата от култовия филм "Лудият Макс" не се отличават с нищо особено и сериозно отстъпват на конкуренцията. В областта на звука също няма сензации. Фонът е приличен и нищо повече. Въпреки всичко това се заиграх на Speed Demons и преди да се усетя, установих, че са минали няколко часа. А това за неангажираща екшън-игра не е никак малко. Друг плюс е потенциалът за мрежова игра. Бързият екшън, чувството за висока скорост, нестандартните писти, скромните системни изисквания и екзотичните коли правят продукта на Microids изключително привлекателен за любителите на multiplayer партита. Разбира се, само времето ще покаже дали Speed Demons ще стане хит по залите, но предпоставките за това определено са налице :-)

Едва ли тази игра ще успее да засенчи могъщата конкуренция от лагера на Need For Speed. Липсата на невиждани зрелища и отсъствието на мащабна рекламна кампания ще си кажат тежката дума. Въпреки това си заслужава да ѝ обърнете малко внимание. Speed Demons ще ви достави няколко изключително приятни часа с безгрижно каране без полиция и никакви правила за движение по пътищата.

Никола Дърпатов

URBAN CHAOS

Тя е млада и чернокожа. Казва се D'Arci Stern. Отраснала в семейство, което винаги е имало вземане-даване със закона. Имала е трудно детство и е получила възпитанието си под вещите "грижи" на тримата си по-големи братя. Владее какви ли не варианти на ръкопашен бой, пада си по малките огнестрелни оръжия. Не е омъжена, а и как ли да бъде като единственото нещо, което я интересува, е да раздава правосъдие с доста съмнителни средства. Още първата година, когато се учи от по-опитния си партньор на полицейски хитрини, тя показва невероятен талант, а на втората година вече става идеалното ченге.

Той е бял и интелигентен. Нарича се Roper McIntyre. Баща му бил строг, но справедлив шотландец с доста странно и цинично отношение към света и всичко, което се движи из него. За първите години на Roper в специалните части не е известно почти нищо, тъй като всички файлове за него са с гриф "TOP SECRET". Какви ги е вършил тогава, си знае само той и тези, които са го изпращали в най-различни мисии. Специалист по експлозиви, той зарязва този занаят и постъпва в полицията на Нови Орлеан – щата Луизиана. След това напуска и се прехвърля в Юниън Сити.

Това са двете главни действащи лица в поредното странно заглавие от каталога на Eidos Interactive. Не знам за вас, но аз лично хич не съм изненадан от появата на чернокожо подобие на Лара от Tomb Raider. Не бързайте да се радвате, че ще имате поредната възможност да зарадвате очите си с прелести, подобни на Лариите, тъй като Urban Chaos е една стопроцентова биткаджийска игра, отличаваща се с динамика и бруталност, която вместо радостен трепет в сърцето на геймъра от мъжки пол, по-скоро би предизвикала тежки, мрачни и пълни с песимизъм мисли от рода на: "Боже, накъде е тръгнал този свят"...

А светът на Urban Chaos наистина е тръгнал на зле. С наближаването на края на хилядолетието като че ли се случва нещо странно с хората. Ако до този момент са се оправяли къде добре, къде по-зле със световното зло, то сега нещата започват да се обръщат.

Почти

навсякъде из големите градове цари хаос

Развихря се страхотно насилие, появяват се цял куп гангстерски банди и крайно агресивни секти и става повече от ясно, че светът има спешна нужда от герои, които да оправят нещата. Както сигурно сте се сетили, тези юнаци са D'Arci и Roper. Тяхната тежка, но предварително обречена на успех, мисия е да ступат силите на злото и светът да стане отново едно хубаво и сигурно място за живеене. А, както знаете, такава работа се върши не от светци, а от хора, които са стъпили здраво на земята и имат здрави юмруци, съкрушаващи ритници и фантастично точна стрелба.

Преди да се впуснете в битката на живот и смърт, ще трябва да сте сигурни, че вашите хора са готови да се изправят срещу разбеснелите се сили на злото. За тази цел трябва да проведете съответната подготовка, която да завърши с подобаващ изпит. За това хората от Eidos Interactive са приготвили поредица от тренировъчни нива, които са разделени на трите основни дисциплини, задължителни за доброто ченге. Първа-

графика	83	звук	76	оценка	71

екшън

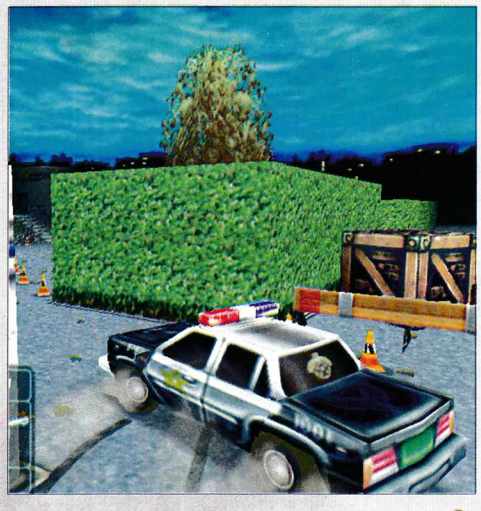
производител

Eidos Interactive
www.eidosinteractave.com/urbanchaos/

изисквания

Pentium 233, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video и DirectX 7

та е физическата подготовка. За да продължи нататък, кандидат-героят ще трябва за определено време да премине определено трасе, изпълнено с най-различни препятствия, като за целта ще се катери, скача, спуска по въже и какво ли още не. Втората е да усвои до съвършенство ръкопашния бой с всичките му задължителни елементи като различни тупаници, ритници, подскоци, премятания и пр. Третата дисциплина е перфектното каране на автомобил. Учуден съм, че са пропуснали въвеждането и на четвърти изпит, който е също толкова важен (а в някои случаи и най-важен) за щатското ченге – яденето на понички. Това щеше да



бъде най-забавната част от тренировката, но явно злото навън е добило доста сериозни размери и поничките ще останат за времето, когато то си получи заслуженото.

Urban Chaos се отличава с

изключително опростен и елементарен геймплей

Тук няма да ви се налага да си

блъскате главата с разрешаването на разни отчайващо сложни загадки, да откривате тайни входове или други подобни, всичко, което трябва да правите, е да удряте здраво и да стреляте точно. Като отворихме думата за стрелба, трябва да кажа, че вашите герои имат на разположение много внушителен арсенал от оръжия. И така, когато силата ви не е достатъчна да сломи съпротивата на лошите, в употреба влизат забавни играчки като ножове, пушки, пистолети, автомати и дори ръчни гранати.

Управлението е повече от лесно. Бутоните, които ще използвате, са всичко на всичко осем – за придвижване, удари с крака и ръце, скачане и така наречения екшън-бутон. Често се използват и така наречените combos, но за разлика от други игри, където за да изпълните това действие трябва да притежавате способности на пианист-виртуоз, то в Urban Chaos това става съвсем просто чрез натискането на бутоните за kick или punch 3 пъти.

Единственото трудност е усвояването на интервала, през който трябва да натискате съответния бутон, но и това не е болка за умиране и би трябвало да свикнете с него още по време на тренировъчните мисии.

В Urban Chaos присъстват и някои RPG – елементи. Героите ви имат четири качества като издръжливост, енергия, сила и рефлекс. Тези качества се променят и от различните Power-ups, които ще намирате на различни тайни места. Това обаче не влияе кой знае колко на развитието на играта. Така че не се хвърляйте през глава да ги търсите. В крайна сметка за какво ви е издръжливост и сила, като в ръцете си имате ръчна граната?!

Без да блести с нещо графиката в Urban Chaos е съвсем прилична, детайлността е на много високо ниво, но за да върви прилично, изисква система със сериозни възможности. Звукът впечатлява с реалността си. Малко дразнещ е типичният негърски глас на героината и цветистите думички, които използва, но кой е казал, че със злото трябва да се държим културно?

След Omicron, Eidos Interactive отново ни изненадаха с една доста прилично направена игра, която макар и да не блести с особена оригиналност предлага забавление от класа.

Владо Георгиев

Bugs Bunny Lost in Time

Убедени сме, че на героите от поредиците на Warner Brothers им е много гадно да знаят, че имената им се пишат с "TM" накрая. Е, и на вас да ви пишат името с някаква "запазена търговска марка" отзад, ще се почувствате като дамска самобръсначка Gilette (между другото очевидно най-доброто за един мъж са бръснатите женски крака). Четивото, което сте подхванали в момента, ще ви разкрие няколко интересни детайли около една продукция, в която се разказва за Bugs BunnyTM, Elmer FuddTM, Witch HazelTM, Yosemite SamTM, RockyTM, Marvin The MartianTM и Merlin Munroe TM . Ако тези имена не ви говорят нищо, явно сте имали тежко детство и познавате само героите от "Ну погоди", "Трите мечета" и други социалистически шедьоври на анимационното изкуство.

Американската действителност обаче е по-брутална от руските мултфилмчета и по тази причина основният коз на техните аниматори е черният хумор, обикновено за чужда сметка. Без съмнение най-известният герой на Warner Brothers е наглият заек Bugs Bunny, прочут с вбесяващата си реплика "What's up, Doc?". По принцип един такъв заек би трябвало отдавна да е изчезнал от света на живите зайци, ако се спазват законите на Дарвин за естествения подбор и законите на Двуцевката, приложими по време на ловния сезон. Bugs обаче пет пари не дава за каквито и да било закони и на всичкото отгоре се кани да отиде на курорт в Pismo Beach. Вместо там зайчето попада в очукана барака, където някой си (може би добрата зъбата фея на фермерите) е забравил чисто нова

машина на времето, захранвана с морковен сок!

Пропускаме следващия момент, в който ви е ясно какво прави малоумният заек и продължаваме направо със завръзката на историята – Bugs е загубен във времето и пространството.

Според авторите, за да контролирате времето, ви трябват часовници (ние бихме си помислили, че ще ви е по-полезно да развиете добра сетивност за 4-то измерение). За да се върнете в собственото си време, ви трябват още повече, та даже

дяволски много часовници

Основната задача в играта е да откриете всичките ви необходими времепоказващи устройства. Колкото повече будилници събирате, към толкова повече нови нива и епохи ще ви се отвори достъп. И това в общи линии е цялата фабула на играта, дори и да не ви се струва достатъчно задоволително. От друга страна, всяко ниво си има своя собствена мини-история, често повтаряща някой култов епизод от сериите Looney Tunes. За съжаление остава покъртителният факт, че в играта не участват нашите любимци Уили Койота и Бегача, които хич си нямат взимане-даване със заека и вероятно са запазени за друга игра. Но иначе ще срещнете много познайници от телевизионния екран.

Игри като Bugs Bunny – Lost in Time се срещат за PC платформи в по-големи количества предимно през последните 1-2 години. Това се дължи на нараналата отскоро мощ на домашните компютри, която позволи "хърбавите" едно време машинки да поемат тежестта на игри, които някога бе немислимо да се играят на нещо различно от Nintendo 64. Bugs Bunny е една PC-преработка на вече съществуващо заглавие, издадено за доста игрални машини. Веднага ще усетите, че при нея е много по-добре да се играе с gamepad, отколкото с клавиатура. Забелязва се и някакво затъмнение на цветовата гама на картината, която сякаш я прави по-мрачна от телевизионните серии. Предполагаме, че това също е резултат от несполучливата адаптация на графичната система към PC-стандартите.

Не ви препоръчваме да опитате да пускате играта без какъвто и да било 3D-ускорител, защото софтуерната система за rendering е повече от незадоволителна. След всичката тази критика за графиката могат да се кажат и доста добри думи, макар и тя да не може да стъпи и на малкия пръст на Rayman II например. Самите човечета са много добре изпипани от гледна точка правдоподобност на движенията и на моменти изглеждат досущ като в Looney Tunes.

Сметнахме за признак на лош вкус детайлното описание на всичките по-интересни гегове в играта, които така или иначе ще видите, ако се заиграете сериозно. Без съмнение jump & run игрите на PC имат значително повече противници, отколкото привърженици и Bugs Bunny със сигурност няма да се добере до място в класациите, които са заети от ледотрошачи като Quake, StarCraft и техните наследници. Играта е по-скоро препоръчителна за любители на конзолите и заклетите аркададжии.

Георги Пенков, Боян Спасов

60 звук | 71 оценка | 72

3D-arcade jump&run

производител

Behaviour Interactive
www.lost-in-time.com

изисквания

Pentium 133 MHz, Windows 95/98
32 MB RAM и DirectX 6.1+

EARTHWORM Jim

Известно е, че супергероите се израждат във всевъзможни форми в зависимост от това кое е било любимото животно на авторите в детската градина. По този повод сме се нарадвали на цял отбор суперзайци, мегакостенурки, сониктаралежи, та дори и на един дъждовен червей. Последният е обект на тази статия, която ще ви припомни ранните години, в които изгрява славата на EarthWorm Jim.

Земните червеи в общия случай не са твърде забележителни, особено от супергеройска гледна точка. Но с EarthWorm Jim нещата стоят по-различно, тъй като той е жертва на модна тенденция, която му нахлузва специален костюм, оборудван с ръце, крака и всякакви подобни израстъци, липсващи в истинския живот на червеите. От друга страна, всеки знае, че от сюжетна гледна точка супергероите вървят ръка за ръка със съответните архизлодеи. Джим може да се тупне в гърдите и да се надуе от гордост, защото има насреща си най-уродливите противници, които гейм индустрията е раждала някога (дори в контекста на аркадните игри). Разбира се, не можем да изброим всички, но можем да си припомним тези, които държат първенството по психопатия: Evil the Cat (злобно коте с 9 живота), Major Mucus (огромна зелена храчка-синузитка с подозрителна миризма) и една изразено агресивна златна рибка (!), която май се казваше Bob. Най-големият злодей от всички е съответно биологичната Немезида на червеите – гаргата PsyCrow, която освен всичко разполага с голям пищов, космонавтски костюм (тия дрешки бяха на мода в онези дни) и особено садистичен поглед към понисшите същества в хранителната пирамида.

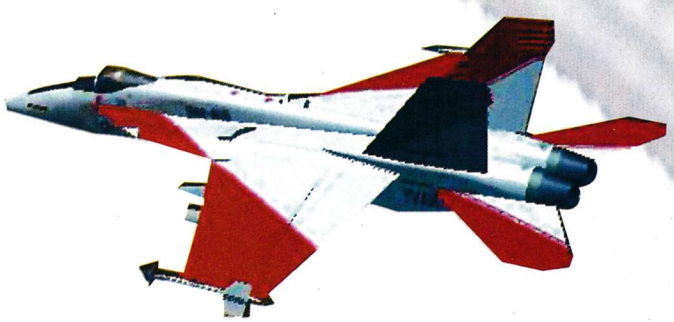
И все пак нещо липсва! Каква е основната работа на героите - да трепят някой си (зъл дракон) и да спасяват нещо си (принцеса например). Ролята на злия дракон в EWJ играе PsyCrow, а принцесата също не е забравена. Само, че как й е името!? Е, точно това й е името – what-s-her-name. За да е максимално пълно разнообразието от твари в EWJ, авторите са сметнали за най-удачно да представят what-s-her-name като мравка, без дори да помислят за брачните проблеми, които ще има щастливото семейство след хепиенда.

И двете части на Earth Worm Jim се нареждат сред първенците в жанра arcade jump&run, тъй като освен с кикиморестата си графика, се запомнят и с тоновете хумор (на моменти доста извратен), с които са гарнирани всички нива. Никога няма да забравим изстрелваните в космоса крави и хладилници и забавните начини, по които се решаваха проблемите с всички босове. Пък и не само босовете, а и другарчетата на Джим – симпатичното розово кученце, което, когато го хванат нервите, се превръщаше в огромен булдог, с мераци да изтреби къде що види червеи. В едно ниво от втората игра пък имаше вградена телевизионна quiz-игра, която ви проверява общите познания по джимология. Още помним въпроса "Какъв цвят е червения пистолет на Джим?", чийто верен отговор е "зелен" (другите две алтернативи бяха "син" и "жълт" – очевидно погрешни).

Може би си мислите, че смешките в EWJ са типичните средни американски свинщини, които янките гледат всяка вечер по тъпите си телевизионни канали. Съвсем не - хуморът е крайно нетрадиционен и макар че няма да се понрави на всеки, със сигурност ще ви хване окото. След като вече имате представа за извратената логика, която царува в първите две части на EWJ, то би трябвало да сте готови за триизмерното продължение, излязло наскоро. Наслука и внимавайте с кравите и хладилниците!

Георги Пенков и Боян Спасов

F/A-18E SUPER HORNET



Идва ли краят на свръхреалистичните симулатори? Ако трябваше да отговарям на този въпрос само преди около месец-два, без да се замислям щях да изпратя този тип игри на бунището на историята. Ако обаче съдя по внезапната активност, която проявяват в последно време производителите на самолетни игри, и този път погребението на жанра май ще се отложи. По всичко личи, че американските военновъздушни концерни се канят отново да рекламират своите продукти чрез компютърни игри. Само преди около половин година геймърският пазар буквално беше наводнен със симулатори на новия стелт-изтребител F-22 Raptor. По всичко личи, че началото на 2000-та година пък ще мине под знака на новия палубен изтребител на Locheed Martin, който е в процес на финални изпитания и съвсем скоро ще бъде приет на въоръжение в щатските ВСС. Само 2-3 седмици след излизането на този симулатор Electronic Arts и Jane's пуснаха на пазара аналогичен симулатор, посветен на същия самолет. За него обаче ще стане дума в някой от следващите броеве. Но, както изглежда, и производителите на компютърни игри са се захванали да убеждават американското общественото мнение, че правителството не хвърля на вятъра някой друг милиард в зелено, купувайки новите Супер Хорнети. Но това вече е друга тема...

Ако трябва да сравнявам новия симулатор с някоя от съществуващите игри от този тип, това по всяка вероятност ще е станалият вече класически Falcon 4.0. Също като него F/A-18E Super Hornet не блести с някаква феноменална графика, но затова пък е адски реалистичен и труден за управление. Всъщност това е нещо като морски вариант на Falcon-а. В новата игра попадате на борда на все още несъществуващия самолетоносач "Роналд Рейгън". Доста ме потресе фактът, че създателите на F/A-18E Super Hornet са решили да кръстят бойния кораб на името на все още жив бивш президент. Като се допитах до специалисти в бранша обаче, с учудване научих, че такъв самолетоносач действително се строи и трябва да бъде пуснат на вода през 2002 година. По всяка вероятност янките прагматично са си направили простата сметка, че дотогава вече доста болният Рейгън ще се пресели в един по-добър свят. Доста черно чуство за хумор е това, не мислите ли?

Но все пак да се върнем към основната ни тема – F/A-18E Super Hornet. Това е първият симулатор на палубен изтребител, където е отделено толкова внимание на самия самолетоносач. Веднага ще забележите, че на борда на "Ронадл Рейгън" кипи адски трескав живот. Напред-назад постоянно се щурат хората от наземния персонал, които дават ценни указания на излитащите самолети. Всъщност глаголът "щурат се" не е най-уместният в този случай, защото екипажът на самолетоносача извършва подготвителните работи със завидна сръчност. Част от механиците дават указания на изтребителите към коя зона на палубата да се насочат, други зареждат самолетите с гориво, трети закачат излитащите машини към парния катапулт на "Роналд Рейгън". Всеки представител на наземния персонал дори е облечен с елече в различен цвят. Освен това трябва стриктно да спазвате указанията на хората около вас иначе рискувате да се издъните с гръм и трясък.

Всъщност подготвителните процедури преди полет са не по-малко важни от самото изпълнение

графика	звук	оценка
78	84	76

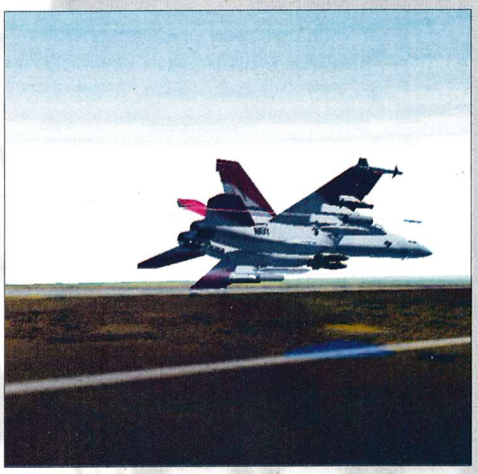
Симулатор

производител

Digital Integration/Interplay
www.superhornet.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1



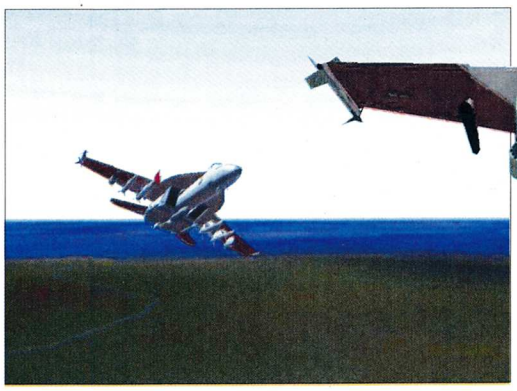
на мисията. Сигурно е излишно да ви казвам какво става, ако сгазите някого, докато рулирате по палубата...

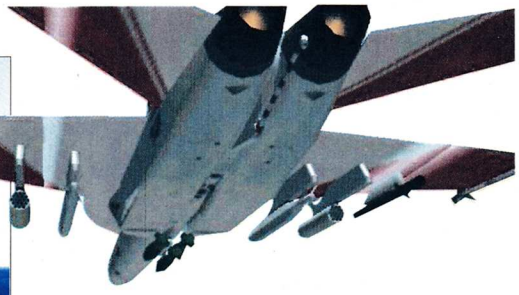
Новият симулатор ще ви позволи да се сражавате в два театъра на военните действия – Индия и Баренцово море. В първия случай трябва да се намесите в локална война и да спрете армията на Делхи, която се опитва да завладее Шри Ланка. Ще трябва да се биете срещу добре познатите ви МиГ-29, както и срещу Мираж-2000 – най-модерния самолет на френските авиоконструктори.

Втората криза ще ви изправи срещу фракция комунистически бунтовници, които са успели да сложат ръка на страховия Северен флот на Руската Федерация, базиран в района на Мурманск. Там ще трябва да надвиете считаните за едни от най-смъртоносните самолети в момента – Су-27, което, както сигурно мнозина от вас вече знаят (особено игралите Flanker 2.0), не е никак лесна задача.

F/A-18E Super Hornet е може би първият симулатор, където всички прибори по таблото на самолета ви наистина работят. Всъщност има два начина да управлявате вашия самолет. Първият от тях е класическият – с комбинации от копчета. Те обаче са толкова много, че надали ще успеете да ги запомните всичките. А комадването на F/A-18E е истински кошмар. Вторият начин за управление е направо чрез приборите на таблото. За целта използвате показалеца на мишката и чрез него превключвате ръчно всяко от десетките устройства. Този начин е малко труден и бавен, но за сметка на това маскимално се приближава до ситуацията, в която се намира истинският пилот...

Отделните системи на самолета са адски трудни за управление. Само ще ви кажа, че F/A-18E Super Hornet разполага с над 10 радарни режима, 5 подрежима на работа, а освен това има и самостоятелни системи за инфрачервено и лазарно целеуказване. Това със сигурност доста ще обърка всеки начинаещ пилот или





любител на по-аркадните симулатори. Така че, ако не изядете с кориците 200-страничното ръководство на играта, вероятно няма да можете да изстреляте дори и една неуправляема ракета ;-). За сметка на това обаче, ако овладеете управлението на новия Хорнет, спокойно можете да седнете в кабината на истински изтребител и да го подкарате. Просто всичко се доближава маскимално до действителността. Така например, ако се опитате да кацнете със скорост 250 възела, колесникът ви автоматично се чупи от челното въздушно съпротивление и трябва да кацате "по корем".

Все пак трябва да кажа няколко добри думи и за самия F/A-18E Super Hornet, въпреки че в играта той не е нарисуван чак толкова добре. Той е най-новата разновидност на добре познатия ни класически "Стършел". Изтребителят е малко по-голям и по-тежък, има нови двигатели, абсолютно подменена електроника и въоръжение последна дума на техниката. Оборудван е с така наречените "меки" дисплеи, които могат да работят като клавиатура в зависимост от това, което изобразяват. Така че в общи линии пилотът се чуства, все едно че се е качил на борда на изтребител от "Междузвездни войни".

В интерес на истината F/A-18E Super Hornet не е лоша игра, но за съжаление използва остаряла графична технология и трябва да бъде разучавана твърде дълго. Право да ви кажа, винаги съм се чудил защо производителите на реалистични симулатори почти винаги гледат през пръсти на проблема с качественото триизмерно изображение. Това е наистина тъжно...:-(

Морган Кроу

Dracula ressurection

Много лесно е да се направи някаква компютърна игра – достатъчни са малко парици (по американските стандарти жълти стотинки), за да наемете някакви изпълнители и готово! Трудното нещо е да се направи хубава игра – ще трябва да намерите добра идея (т.е. да откраднете, което в света на игрите е едно и също – вече е почти невъзможно да се докопа наистина оригинална добра идея), да наемете добри програмисти, художници и композитори и да ги накарате да работят добре заедно и наистина да си свършат работата... Сега вече следва най-елементарното – от тази игра да направите суперхит – за това са необходими само три пици, три бутилки кока кола, един лист и някакъв молив!!! Това не е виц, а самата истина – просто трябва да викнете кои да са трима тийнейджъри от улицата, да ги сложите да седнат зад по едно PC, да им оставите по една пица и по една кока-кола и нека да играят в продължение на няколко часа! Единственото, което ще се иска от тях, е непрекъснато да казват на глас кое им харесва и какво още биха искали да имат в играта (а вие да си записвате на листа)! Ето това нещо странно защо не се прави от почти никоя компания и съвсем логично щандовете за преоценени стоки на супермаркетите са пълни с добри игри, които и за хиляда години няма да възвърнат торбите с долари, инвестирани в тях... а разликата между хитовото заглавие и провала наистина често се състои от няколко дреболии!

Dracula Ressurection е именно сред тези добри игри, на които по неизвестна причина им липсват само няколко подробности. А иначе играта има повече от добър сюжет – основана е на публикувания в Лондон през 1897 година роман Dracula от английския писател Bram Stoker. Главният герой на романа е младият служител в една нотариална кантора Jonathan Harker, който е изпратен в Трансилвания, в замъка на граф Дракула, за да запознае многоуважаемия граф с възможностите за закупуване на имоти в Англия. За свое нещастие Джонатан открива невероятната тайна на графа – той е вампир, undead, който всяка нощ излиза от ковчега си и се храни с кръвта на живи хора. Джонатан е затворен в подземието на замъка, а графът отпътува за Англия, където се опитва да превърне във вампир и Люси – най-добрата приятелка на Мина – красивата годеница на Джонатан. За щастие плановете на Дракула са провалени от един английски лекар, от един професор – специалист по окултни науки и от един млад американец от Тексас. Междувременно Мина заминава за Трансилвания и успява да помогне на годеника си да се измъкне от замъка, след което и двамата светкавично се прибират в родината си...

право в лапите на вампира

Този път Мина е новата цел на Дракула – тя е отвлечена и графът се опитва да се завърне в Трансилвания, където Мина ще трябва да се превърне в новата графиня Дракула. Следва люта гонка из цяла Европа и финалната битка в самата Трансилвания, която завършва благополучно – Мина е освободена, а Граф Дракула – пронизан с дървен кол в сърцето и се разсипва на прах. Или поне така изглежда... до есента на 1904-та година... когато незнайна сила принуждава Мина да напусне дома си и да се отправи с първия пътнически кораб към Трансилвания. Не е трудно да се

графика	звук	оценка
60	75	65

FMV-adventure

производител

France Telecom Multimedia
Pentium 133

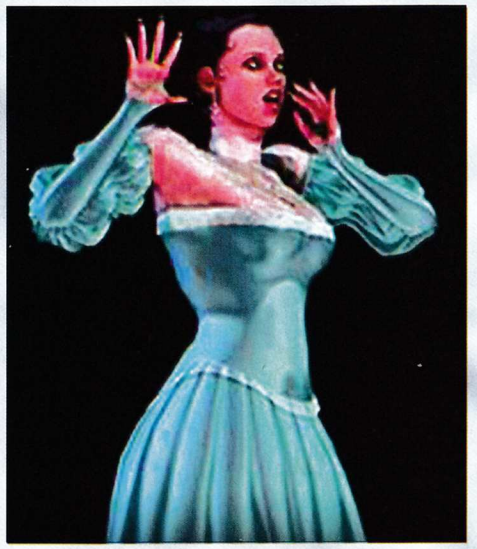
изисквания

16 MB RAM, 2 MB Video

досетите, че Джонатан тръгва след нея и ето как на 16 ноември 1904-та година се оказва в странноприемницата на Col De Borgo – малко и неприветливо селце в близост до замъка на графа. Оттук нататък Джонатан ще разполага само с 30 дни, за да разбере какво точно става и да паси съпругата си!

Не е трудно да се досетите какъв engine е използван в играта – естествено FMV (full motion video), който кой знае защо е много модерен в момента сред френските производители на куестове и то точно сега, почти две години след като му мина модата в Щатите. Така погледнато играта е близнак на Amerzone отпреди няколко месеца – гледната точка на героя ви е first person, можете да се въртите свободно на всички страни, нагоре и надолу и разполагате с "интелигентен" курсор, който се променя, ако попадне върху предмет, който можете да използвате или се преобразява в стрелка, ако можете да се придвижите в дадена посока. Добавете към това и невероятно добрата музика, която идеално подхожда на зловещо-романтичната атмосфера, както и добре изпипания ambient sound (звуците от околната среда).

И сега дребните недостатъци, които ще попречат на тази игра да стане хит – очевидно неща като "hot keys", "on-line help", "субтитри" и "записки" са мръсни думи за производителите – това автоматично ви лишава от възможността да изиграете играта, ако нямате отлични познания по английски (или френски) език, както и ви обрича на методично претърсване на екран по екран, докато откриете някой загубен пиксел, на който курсорът на мишката ще реагира. Странно е още, че героят ви има огромен дневник, в който би следвало да записва преживелиците си; дневникът обаче се използва само за "save" и "load" и в него не се е намерило място за никакви други бележки (ако там автоматично се отбелязваха откритията и най-важните неща от разговорите ви, до голяма степен щеше да се компенсира липсата на субтитри).



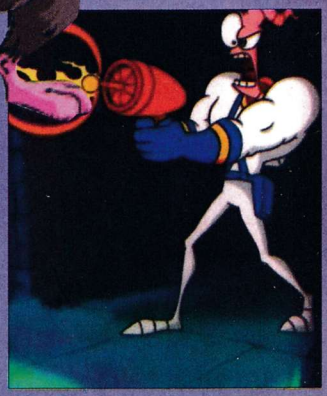
Предполагам, това е достатъчно да добиете представа що за игра е Dracula Ressurection – ако сте фен на този тип куестове и не ви притеснява нуждата от много добри познания по английски език, вероятно ще останете доста доволни от това продължение на класическия роман на Bram Stoker...

Ник Мортимър

EARTHWORM JIM 3D

От първите си стъпки до наши дни жанрът jump-and-run не се е променил особено много. В общи линии се захващате с управлението на странно създание, което трябва да премине през безброй перипетии, да се пребори с всемогъщи и изчанчени врагове, докато достигне до крайната си цел. Тя обикновено е успешното прекосяване на смъртоносни местности, изпълнени с коварни капани и досадни, вражески настроени гадинки, които всячески се опитват да ви вгорчат живота. Цялата история се развива по един сценарий, който по неписано правило е спасяването на света от луд, но властен гений, отмъщение на лична основа или обобщено казано, търсенето на истината, такава, каквато я вижда съответният герой. Като казвам, че жанрът не се е обогатил много, имам предвид, че изгледът на игрите принципно винаги е бил един и същ. Почвате със своето човече (образно казано), въоръжени със задължителното пушкало и трепете всичко неугледно по пътя си, като същевременно се пазите от опасните особености на околната среда. Тази простота винаги ми е допадала и не крия личните си пристрастия към jump-and-run-ите като цяло. Тук ще ви запозная с предимствата и недостатъците на един от първите продукти, правещ по-смели опити да се направи крачка напред в развитието на жанра. Усилията за това са на Interplay - един от безспорните лидери в създаването на качествени и оригинални по замисъл игри.

Сериите Earth Worm Jim неволно будят усмивка и приятни спомени за вида на игрите от недалечното минало. Поне за тези, които са изиграли първите части, предполагам, ще е трудно да отрекат, че приключенията на палавия червей са им донесли много приятни изненади. Незапознатите могат да прочетат повече по темата в рубриката Ретро. За съжаление не мога да кажа с чиста съвест, че същите приятни емоции ще се повторят с такава сила и при новия триизмерен вариант. Историята (не знам за какво въобще е нужна, но в случая не пречи), както и диалозите в играта, е странно нереалистична, което вместо да ме подразни, учудващо ме развесели. Всичко тръгва от това, как една тлъста крава се стоварва върху нашето нищо неподозиращо червейче Jimmy. От силния удар героят



графика	звук	оценка
83	89	80

3D jump & run

производител

Interplay
www.ewj3d.com

изисквания

Pentium 133
16 MB RAM

ни изпада в несвяст, след което се пренася в дебрите на своето подсъзнание, откривайки с ужас, че не знае кой е, откъде идва, кои са му приятелите и т.н. С две думи, пълна амнезия. Мисията ви започва от контролния център на мозъка, а целта ви е преоткриване на собственото си Аз. За да успеете да възвърнете предишната си същност, трябва успешно да преминете през всичките основни области на своето съзнание, а те в случая са Щастие, Страх, Спомени и Фантазии.

Първоначално ще имате достъп само до една от тях, където ще се наложи да откриете важни данни за себе си и да съберете достатъчен брой мраморни топчета, които впоследствие ще отключат вратите към останалите места на подсъзнанието ви. За щастие, след удара все пак са ви останали откъслечни спомени за някои приятели, които ще бъдат безценни помощници за откриването на забравени умения, както и за придобиването на нови.

Този сюжет звучи, ако не оригинално, то поне доста различно от всичко познато досега. Бързам да уверя скептично настроените, че мозъкът на същество, което по принцип не притежава сиви клетки, може да е достатъчно голям терен за всякакви щури изяви и то на физически неограничена площ.

Като цяло световете в EWJ 3D са добре изпипани, не им липсва колорит и изящество, но с преминаването от 2D- в 3D-вариант се губи първоначалният стил на играта и то в по-голяма степен от допустимото. Въпреки че е забавно, изглежда объркващо и странно да гледаш

нещо като Tomb Raider с... червей

Това изглежда не се е понравило и на създателите, защото са се постарали да направят всичко по силите си да прикрият визуалните сходства с продукта на Eidos. С помощта на непрекъснати смени на посоката на камерата, са се отдалечили от стандартния поглед към героя откъм гърба, но тези произволни изгледи към сцената затрудняват неимоверно много прецизната навигация, която е повече от необходима в дадени моменти. Иначе всичко останало е наред. Менютата са лесни за ориентиране, а и са правени със свежо чувство за хумор. От друга страна, Jimmy изглежда все така убедителен със своите хилави ръчички и крачета. Разлика с 2D-вида му почти няма. По същия начин стои въпросът с останалите същества в играта. По принцип повечето са стари познайници от предишните серии (PsyCrow, Evil the Cat), но за обогатяване на интригата са добавени нови герои, като истеричните Disco Zombies и Spampires.

Какво още е необходимо за създаването на добър jump-and-run? Естествено подходящата аудио атмосфера. Не мога да отрека, че за разлика от графичната част, тук Interplay са направили много повече. Тичането, скачането и всяко друго движение е съпроводено със свой собствен звук. Приятно впечатление прави и фоновото озвучаване, което за разлика от вечно жизнерадостната музика, винаги си тежи на мястото. В момента се сещам само за един недостатък, а това е липсата на гласове при персонажите. Репликите излизат под формата на текст и може би нямаше да е излишно, ако бяха наети актьори да допринесат за гласовата индивидуализация на героите. Вярно е, че кравите си мучат, а жабите квакат, но за огромно съжаление не говорят.

Като изключим проблема с камерата, за който стана дума по-горе, други неприятности в геймплея не се натрапват. Всичко останало опира до интуитивност и бързи рефлекси. Едва ли има нещо по-просто от това,

да си събирате мраморни топчета и да стреляте на воля

Бутоните за управление са малко повече от стандартните шест (за скок, стрелба и четири за посоките), но поне аз бързо свикнах с техните функции. Преди всичко трябва да отбележа, че наличието им не вреди, а само обогатява набора от движения на героя.

Може би много от почитателите на първите серии ще се стъписат щом погледнат Jim в опулените му триизмерни очи, но повод за притеснения няма. Това си е същата стара игра, само с променен облик и малко нововъведения. Хубаво е да има малко и добре пресметнато разнообразие. За разлика от класическите части обаче, не смятам, че Earth Worm Jim 3D е задължителна игра в архива на всеки геймър. Но ако все пак случайно ви попадне в ръцете, не я отхвърляйте с пренебрежение. Може да не ви държи будни денонощно пред компютъра, но поне ще ви развесели.

Иван Георгиев

DRAGONFIRE

The Weel of Souls

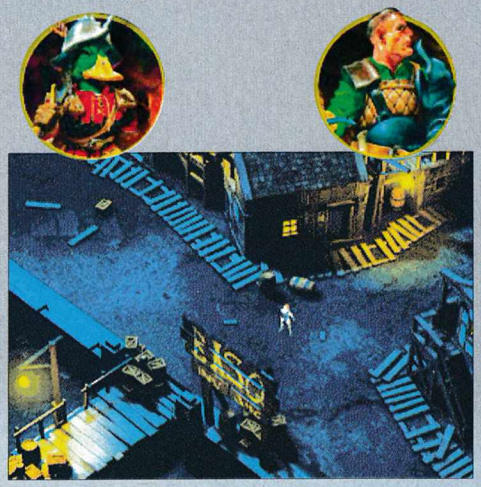
Помните ли как само преди две години разни самозвани авторитети обясняваха наляво и надясно как е настъпил краят на RPG-тата? По това време всеки, който можеше да направи разлика между компютър и компот, хващаше за ушите някой редактор на нива и произвеждаше в индустриални количества стратегии в реално време... чиито продажби после не можеха да покрият дори разходите по направата на опаковките им! По някое време обаче Interplay създаде шедьоврите си Fallout и Baldur's Gate, а слуховете и новините около Diablo II на Blizzard подхранваха любопитството и въображението на стотици хиляди фенове на оригиналната игра... И изведнъж махалото тръгна в обратната посока! Interplay продължиха със създаването на сериозни role-playing games като Torment и Baldur's Gate II, но пък цял куп други фирми се ориентираха към създаване на опростени Diablo-type игри в стремежа да се възползват от проточилото се очакване на новото произведение на Blizzard. Никоя от тези игри не стана голям хит, но доста от тях

бяха много приятни за игра и за "изгубване" на няколко дни или дори 1-2 седмици. Именно сред тези приятни за занимавка игрици може да се класира и Dragonfire: The Well of Souls, създадена от световно неизвестната шведска компания Target Games.

Това, че играта е създадена от шведска компания, си има своите досадни недостатъци – ръководството към копието, което получихме, бе на... шведски език. По неприятно съвпадение шведката, която ползваме в редакцията, излезе в отпуск по майчинство, точно когато пишех статията, а за да е пълна досадата, полезната информация, която може да се намери на Интернет сайта www.drakar.net също бе почти изцяло на шведски...

Въобще, наложи се да разчитам само на вградената on-line помощ, която, честно казано, не е особено подробна и ефективна. По тази причина е възможно да съм изпуснал някоя подробност или да съм недооценил някоя тънкост, за което предварително се извинявам!

И така – страната е Ereb Altor, шест години след грандиозната битка между обединената войска на хора, елфи и джуджета и зловещата армия, предвождана от злия Велик Маг Vikotnik. С огромни усилия и с цената на много жертви армията на Злото е разбита и разпръсната, а самият Vikotnik е убит... но не и неговата безсмъртна душа. Тялото и душата на магьосника са запечатани за вечни времена в каменен саркофаг, някъде дълбоко из подземията на Червената Цитадела, издигната преди много столетия на прокълнатия остров Erebos... Но прекалено много владетели, военначалници или просто различни авантюристи се надяват да освободят и подчинят душата на магьосника и да използват могъществото й за свои цели. Като че ли най-близо до целта е



графика	звук	оценка
70	70	65

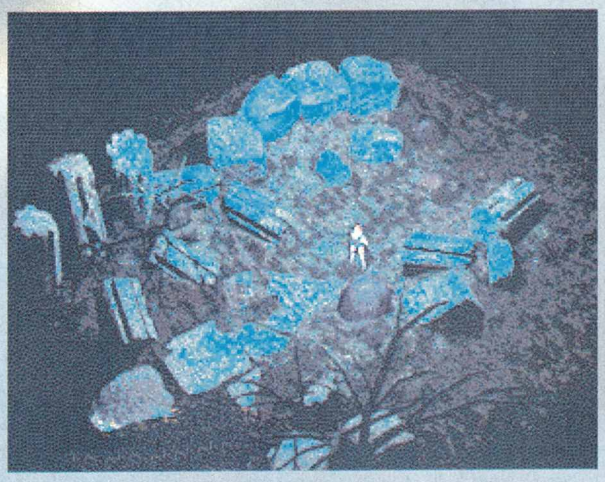
hack'n'slash RPG
тип Diablo

производител

Target Games
www.drakar.net

изисквания

Pentium 166, 32 MB RAM



кралица Rowena Rodan... но дали безсмъртната душа на Великия Маг ще е съгласна да бъде командвана от един смъртен? Е, вероятно няма да се изненадате, ако научите, че на вашия герой му предстои за пореден път да спаси света... но поне за начало ще трябва първо да го изберете измежду четири кандидатури. Това са Trey d'Tarin – бивш рицар от унищожения вече Order of The Serpent, Bahio Crerac – някога предводител на огромния и могъщ пиратски клан The Black Orde, Lorreana Khatoum – амазонка-боец, предводител на племената от планините Shadomines, и Igor – полу-орк и отявлен комарджия и мошеник.

В сайта на играта се твърди, че сюжетът и героите са заимствани от скандинавския фолклор и са много популярни из северните страни. Може и така да е, но на мен, честно казано, ми изглеждат повече забавни, отколкото страшни... Lorreana например като че ли имитира Пипи Дългото Чорапче – поне в прическата – само дето физиономията ѝ може успешно да конкурира Шварценегер в конкурс за най-интелигентна външност, а в тялото спокойно минава за напомпана със забранени хормони щангистка. Страшният пират Bahio Crerac пък е най-обикновен беглец от рисуваните филми на Disney – Патока Доналд!!! Освен това, както обикновено в подобни игри, никой от героите не си и помисля да се занимава със спасяването на света. Trey е най-праволинеен – той иска да се добере до душата на магьосника и да използва мощта ѝ за възстановяване на разтурения Order of The Serpent; Пирата Доналд иска само плячка и жени... oops... патки, Lorreana смята да се бори за независимост на предвождените от нея планински племена, а Igor си мечтае за куп злато и много бъчви с вино.

Естествено не разполагате с опция за направа на custom персонаж, но пък не ви и трябва – за разлика от другите Diablo-type игри

героите ви не трупат experience points

и не качват нива – повишаването на параметрите им става чрез различни potions... и пак за разлика от другите RPG-та май всеки използван potion дава перманентно увеличение на съответния параметър – моят герой поне се добра до края на третото ниво и все още бе със завишени параметри от различните potions, изпити още в самото начало!

Като стана въпрос за "нива" – играта е доста линейна – трябва последователно да преминете през седем нива, като всяко от тях се състои от голям брой "клетки" – малки участъци на картата. За да завършите нивото, ще трябва да решите 2-3 куеста и да поизтрепете доста противници. Ако не ви се занимава с битки обаче, можете да си направите доста подробна настройка на нивото на трудност. Противниците ви могат да бъдат агресивни или обратното – да ви нападнат едва като се сблъскате с тях, интересна опция им позволява да ви преследват из различните "клетки" на картата и дори можете да им позволите да се "respawn-ват".

Доброто при куестовете е, че почти не трябва да налучквате – практически винаги има кой да ви намекне какво трябва да се направи, а и често ще намирате най-различни писмени източници.

Можете да екипирате героя си с шлем, щит и броня, както и с до три различни оръжия в "hot slots", а цялото ви inventory се състои от колан с крайно ограничен брой гнезда – това понякога е доста затруднително, въпреки че ще изпивате веднага всички potions, които докопате (освен различните healing potions, разбира се).

Dragonfire: The Well of Souls няма да стане голям хит, но със сравнително приличната си графика, елементарно управление и непретенциозен gameplay лесно може да ви увлече и да ви занимава за поне няколко дни!

Ник Мортимър

CHEAT CODES

КОД	ЕФЕКТ
/repeat	Repeats
/clan69	Clan 69
/suicide	Suicide
/misirlou	Suicide
/restorelife	Full life
/streamer	Full life
/lensman	Full life
/godmode	God mode
/jenna	God mode
/mitts	God mode
/manson	God mode
/invisible	Invisibility
/link	Invisibility
/oxygene	Invisibility
/funkk	Invisibility
/info	Debug info
/grid	View grid
/changelevel	Level select

KILLER LOOP

Грозно, по-грозно, най-грозно... Killer Loop. Това бяха първите мисли, които нахлуха в главата ми веднага след като стартирах едноименната игра. Все още продължавам да не мога да си обясня защо производителите от VCC са решили да предложат на съвременния разглезен и видял какво ли не геймър това подобие на футуристично рали. Ако направим дори най-бегъл и повърхностен опит да сравним Killer Loop с някои от появилите през миналата година заглавия като Deathkarz, Rollcage, Star Wars Racer и други, веднага ще забележим, че този рейсър е някъде много назад и встрани от нивото на тези игри. Не знам откъде производителят има претенциите, че предлага нещо ново и вълнуващо, но единственото нестандартно и различно са странните возила, неприличащи на нищо, което до този момент съм срещал в компютърните sci-fi ралита. Това обаче далеч не е достатъчно, за да привлече и задържи вниманието на почитателите на игрите от този жанр.

Всеки, който се е излъгал да си инсталира Killer Loop, ще трябва да свиква с управлението на нелепо изглеждащите возила – почти толкова красиви, колкото и имената, с които създателите им са ги кръстили – триподи. Въпросните триподи е трудно да бъдат оприличени на каквото и да е познато за нас превозно средство. Тези МПС-та приличат на екзотична кръстоска между състезателен пистов мотоциклет с кош и трикрак паяк. Интересен е също начинът им на придвижване. Те нямат колела, нито са на въздушна възглавница, а се придвижват на магнитно-кинетичен принцип. Не знам какво би трябвало да означава това, но резултатът е, че в тази игра не съществува такова нещо като земно притегляне. Очевидно возилата са в състояние да създават собствени гравитационни сили, тъй като стоят като залепени за пистата. Това си има и своите предимства, тъй като в тунелите, които са задължителна част от пистите в Killer Loop, може да се кара по таваните и да се правят номера, които приличат повече на фигури от висшия пилотаж, отколкото на шофиране. Освен че не се подчиняват на известните ни физични закони, те са изключително бързи – в зависимост от пистата и стила ви на каране, триподите могат да развият скорости, които в някои моменти преминават границата от 700 километра в час. Друг е въпросът, че при такива скорости и дума не може да става за използването на някакви специални стратегии и въобще не е необходимо кой знае какво майсторство. Управлението е повече от елементарно. Като се има предвид, че и при най-голямо желание от ваша страна няма да успеете да изхвърчите на някой завой от пистата, единственото, което ви остава, е да давате газ до ламарината и да направите всичко възможно, за да завършите първи. Това важи и за контролите. Дори и да не разполагате с геймпад, не се притесняйте, тъй като използваните бутони са общо 6, така че и клавиатурата върши съвсем прилична работа. Няма голямо значение кое от дванадесетте возила ще изберете. Въпреки че се различават по максимална скорост, ускорение и поведение на пътя, в крайна сметка какъвто и избор да направите, не би трябвало да имате особени проблеми да завършите в челната тройка. Единственото условие, което би било добре да се спазва, е да не се блъскате прекалено често в стените, ограждащи трасето, тъй като това би намалило скоростта ви и ще доведе до загуба на ценни секунди. Това, че авторите са предвидили използването на различни оръжия, които ще намирате по пътя под формата на Pick-ups, е похвално. Оръжията, които ни се предлагат в Killer Loop, са неуправляеми ракети, лазери и мини.

графика	звук	оценка
47	52	51

футуристично рали

производител

VCC/Crave Entertaiment
www.cravegames.com

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM 4 MB 3D Video

Не бива да се надявате, че с тях ще можете да изпепелите МПС-то на противника или пък да се притеснявате, че това ще се случи с вашето, тъй като скоростите са прекалено големи, оръжията силно неточни, а и на разположение ще имате също различни защити като временно действащи силови полета, които би трябвало да ви предпазят от лошите намерения на противниците. От по-съществена полза са различните Power-ups, които при умело използване биха могли да дадат известно предимство. Но не бързайте да се радвате, тъй като играта спокойно може да бъде спечелена без те да бъдат употребявани, а и единственото, което евентуално и при повече късмет ще успеете да постигнете, е спечелването на малко време.

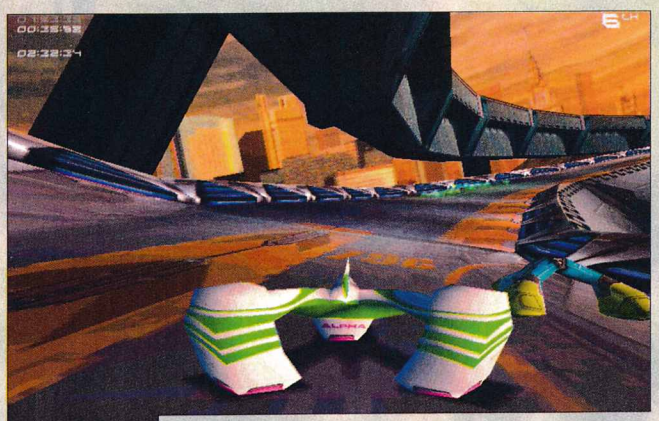
Обикновено във фантастичните ралита пистите са оформени доста красиво, но това не може да се каже за Killer Loop. Авторите очевидно са изграждали пистите и околността им с всякаква друга мисъл, но не и с тази да сътворят впечатляващи футуристични гледки като тези в повечето конкурентни продукти. Независимо от няколкото свежи идеи за оформлението на трасетата, повечето от тях приличат на улеи за бобслей и не може се сравняват с невероятните гледки, които можеше да видим в Rollcage или Star Wars Racer.

По отношение на интерфейса производителите също са се постарали да не се преуморят от работа и са го запазили такъв, какъвто е в първоначалната версия на Killer Loop за SONY Playstation. И ако за игралните конзоли той е подходящ поради ограниченията на системата, то за възможностите, които предлага PC-то, този интерфейс е меко казано несполучлив.

Това важи и за графиката, която вероятно щеше да впечатли феновете преди две години, но от днешна гледна точка изглежда жалко. Детайлите и специалните ефекти са сведени до минимум, возилата така или иначе не се отличават с особено заоблени форми, а като се добавят и ниските разделителни способности (до 800/600) светът на Killer Loop представлява една доста тъжна и ръбата гледка. Звуковото оформление също не блести с нищо особено, но за разлика от графиката поне не дразни слуха. Музиката, както сигурно се досещате, е в стандартния за този жанр техно-стил.

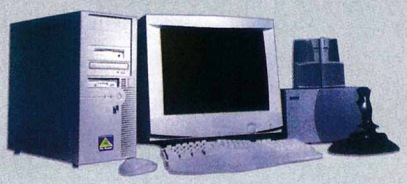
Общото впечатление, което версията на Killer Loop за PC оставя, е за един посредствен опит да се направи футуристично рали и единственото нещо, което би могло да привлече вниманието, е възможността за игра в мрежа.

Владо Георгиев



ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

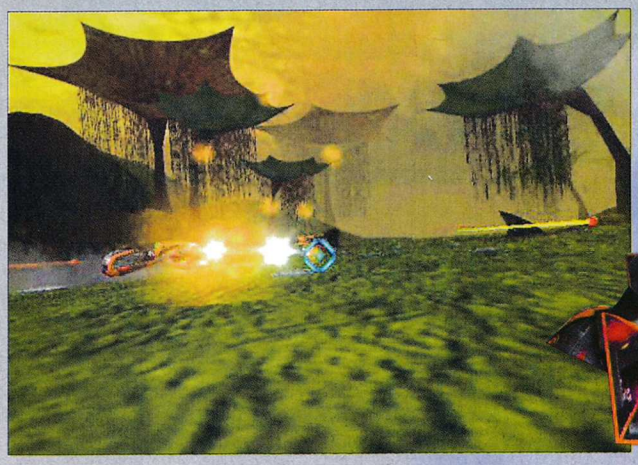
КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДВАТЕ 2 ГОДИНИ:
Pentium III 450 MHz
RAM 128 MB 7ns
Motherboard Abit BE6 (UDMA 66)
VIDEO Creative RIVA TNT2 16MB
CD Rom Teac 32x
HDD WDC 18G (UDMA 66)
Monitor CTX 711T (Trinitron, 95kHz)
Case ATX 300W, FDD 1.44, KBD
BTC, Microsoft Inteli Mouse, FAX
Modem Sportster 56.6 (v.90, X2),
Sound Creative Sound Blaster
Live, Speakers Teac Power
MAX500 (+Subwoofer)
$1694



CPU Pentium II Celeron 333MHz
Zida 810 socket370+slot1
Video AGP,Sound
Color Monitor 14"
RAM DIMM 32 MB, 8ns
HDD 4.3 GB
CD-ROM 32X TEAC, FDD 1.44
Mouse 3-but., Keyboard Win95
Case AT
$592

тел: 963 10 86, 66 91 24
адрес: "Латинка" 40

BATTLEZONE II



Светът през последните години се промени коренно. Двата враждуващи лагера свиха бойните знамена и решиха, че няма смисъл игрите на "добри и лоши" да продължават повече и че е крайно време нещата да започнат отново и по съвсем различен начин. Това ни се втълпява от политиците и услужливите им медии. Има обаче една особена групичка от хора с неприятния навик да се съмняват във всичко и във всеки. Те твърдят неща, които звучат странно, но понякога в тях има доста голяма доза логика и истина. Така според тези, които се чувстват призвани да разкриват великите световни конспирации, почти всичко в познатия ни свят не е такова, каквото ни се представя, а истината е "някъде там..." .

Не си мислете, че ще ви разказвам "Досиетата X", просто в този дух е историята Battle Zone II. Това, което знаем за събитията в света през последните 50 години, е грешно и е много далеч от реалността.

графика	звук	оценка
85	74	91

3D екшън с RTS елементи

производител

ww.activision.com

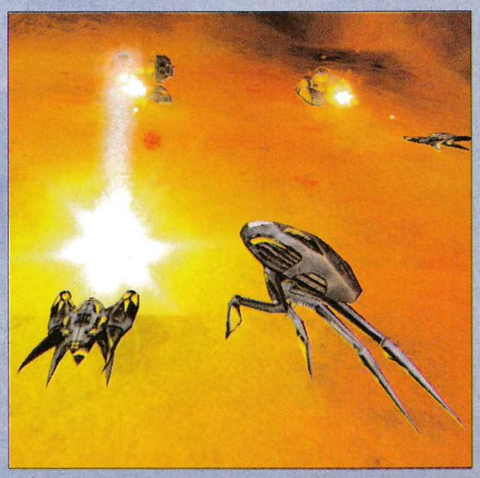
изисквания

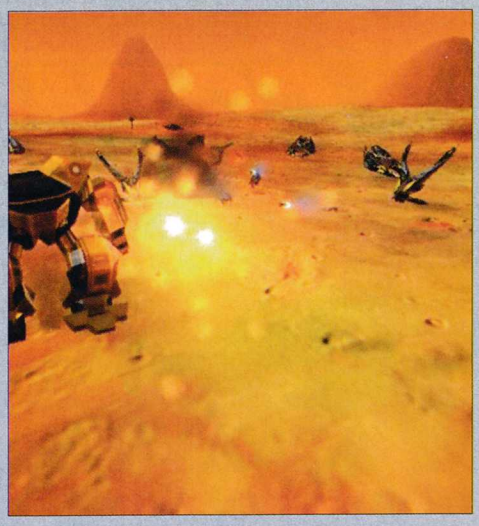
Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 7

Всичко започва през 1952 година, когато на земята падат метеорити, съдържащи неизвестна субстанция, наречена биометал. Това естествено се засекретява и по най-бързия начин започва да се търси военното приложение на странното вещество. С това се занимават както американски, така и руски учени. Оказва се, че биометалът има невероятни свойства, позволяващи изработката на какви ли не оръжейни системи, които коренно променят начина на водене на войни. Единственият проблем е как да бъде скрито всичко това. За запазването на тайната се организира конспирация с чудовищни размери. Лично ангажиран е президентът на Щатите Айзенхауер и по негова свръхсекретна заповед се създава NSDF – National Space Defense Force, а за оправдаване на разходите дейността им е маскирана под името NASA. През това време руснаците, за да се противопоставят, организират CCA – Cosmo Colonist Army и се стараят по всякакъв начин да не изостават. Техните разработки в тази област не отстъпват почти по нищо на американските, но скоро и двете страни са изправени пред сериозния проблем – откъде да се намери още от този така ценен материал. Така се стига и до затопляне на студената война, но тя се води някъде из космоса и за нейното съществуване са наясно само участниците в нея и тесен кръг избрани, които определят бъдещето на света. Войната се води с променлив успех ту за едната, ту за другата страна и това се проточва с години, докато на един генерал на име Брадок не му хрумва гениалната идея да използва невероятните свойства на биометала и да създаде

перфектния войник – получовек-полумашина

Сформираните бойни единици от това ново оръжие получават името "Черните кучета". С тяхна помощ NSDF на бърза ръка постига големи успехи срещу руските сили, докато не идва моментът, когато на тези перфектни войници им писва и обръщат силата си срещу своя създател. Тъй като американците не са в състояние да се справят с тази заплаха, те се обръщат за помощ към своите досегашни противници. Така се стига до създаването на обединени сили, които носят името ISDF – International Space Defense Forces. След смазването на съпротивата на биороботите започва време, през което с общи сили се колонизира почти цялата Слънчева сис-





тема. Всичко върви чудесно до момента, в който е атакувана базата на планетата Плутон и армията на ISDF трябва да се намеси, за да се противопостави на неизвестните нападатели, които според оскъдните данни разполагат с мощ, достатъчна да се унищожи човечеството.

В Battle Zone II трябва да се вживеете в ролята на лейтенант Кук и заедно с капитан Шабайева ще бъдете от първите стъпили на Плутон след страховитата атака. Първата мисия, която се налага да изпълните, е по-скоро тренировъчна. Тя е предвидена, за да усвоите бързо специфичния начин на управление на вашия герой, комуникацията и контрола на различните единици, с които ще влизате в съвместни дейности. Тук мисля, че трябва все пак да уточня що за игра като жанр е Battle Zone II. Това въобще не е лесно, защото в нея са съчетани елементи от различни жанрове и са преплетени по начин, който не позволява да бъде определена категорично. Тя се доближава до FPS-те, тъй като гледната точка през повечето време е такава, но за сметка на това в действието са преплетени също RTS, RPG и симулативни елементи. В Battle Zone II ще имате пълен контрол върху бойното поле, което означава, че освен непосредственото си участие в битките ще трябва да мислите стратегически, да добивате ресурси и да произвеждате и използвате разнообразните бойни единици по предназначение. Те са толкова различни, че ще трябва сериозно мислене преди да се впуснете в акция. Хубавото е, че брифингите са достатъчно ясни, защото иначе объркването ви ще бъде почти сигурно.

Авторите са приготвили различни видове машини, всяка със своите специфични функции. Saber Battletank върши чудесна работа по защита на базата ви от вражеско нападение. Thunderbolt Scout е с леко въоръжение, но много маневрен и бърз, предназначен е за бързи атаки. Mortar Bike е въоръжен само с тежко, едрокалибрено оръдие, подходящ за атаки от голямо разстояние. Walker е тежко въоръжен атакуващ робот с основна задача превземане на укрепени противникови позиции. Assault Tank е добре бронирана и е в състояние да атакува доста отдалечени цели. Turret е изключително ефективна единица с отбранителни функции. Rocket Tank е бойна машина, оборудвана с ракети за поразяване на въздушни цели. Missle Scout е въоръжен със самонасочващи се ракети, особено ефективен при патрулиране, но би се справил добре и с атакуващи задачи, особено ако се използва в групи от по 2-3 единици. Service Truck е единица, разполагаща с така наречения биометален процесор. Основната му задача се състои в ремонтирането и възстановяването на повредени сгради и машини. Предназначението на Constructor е да изгражда всички съоръжения, необходими за построяването на базата. Scavenger е машината, която добива необходимата суровина – необработен биометал, наречен скрап. Разбира се, противникът ви е не по-зле въоръжен, а като се прибави и сравнително високото ниво на AI, нещата стават още по-сложни.

Освен употребата на различни машини не са един и два моментите, когато ще трябва да слезете от тях и да се придвижвате, биете и изпълнявате различни задачи, стоейки здраво на собствените си крака. Както може би се досещате, сте екипирани подходящо и въоръжени по начин, който да ви позволи да изпълните поставените ви задачи.

Като графика

Battle Zone II е на ръба на съвършенството

Очевидно програмистите от Pandemic Studios са си свършили много добре работата, защото играта върви без накъсвания дори и на машини, за които не може да се каже, че са върха на технологиите. Извънземните пейзажи са изключително красиви, детайлни и ако разполагате с по-бърз компютър, ще можете да се насладите на живи и богати цветове в разделителни способности, които зависят само от мощта на графичния ви ускорител и големината на вашия монитор. Battle Zone II вероятно ще бъде едно от хитовите заглавия за тази година, защото съчетава в себе си динамиката и действието със стратегията и тактиката и по този начин е в състояние да задоволи претенциите на голям кръг от геймърите.

Владо Георгиев

FORMULA ONE 99

Странни неща вършат някои фирми. В навечерието на 2000 г. най-изненадващо Psygnosis пуснаха на пазара не очакваната от всички Formula 1 2000, а продукт със заглавие Formula 1 99, което поне от гледна точка на продажбите е пълна глупост, защото при създалата се през последните години традиция повечето хора така или иначе ще си помислят, че става дума за игра, която е излязла още през... 1998 г. За радост това не е така и след доста дълго прекъсване любителите на компютърните симулации на най-популярното автомобилно състезание в света отново ще могат да се насладят на действително качествена игра.

Като казвам това с тъга си припомням за няколкото недоносчета от последните години, които сигурно са докарали до пълно отчаяние не само мен, но и повечето любители на Формула 1. На практика от 2 години не беше излизало нищо смислено на тази тема, а пък легендарната F1 на Ubisoft беше чудесна като геймплей, но в момента на излизането си изискваше твърде скъпите и непопулярни 3D-ускорители и така и никога не доби полагащата й се популярност. Но това вече е минало, защото имаме F1 99!

Както може и да се очаква, Psygnosis не са икономисвали средства и са платили на Бърни Екелстоун необходимото, за да получат

пълния лиценз за използването на Формула 1!

Това означава, че в играта ще намерите не само всички писти от последния сезон, но и точно пресъздадени автомобили и автентични имена на състезатели от завършилия само преди 2 месеца сезон. И така след стартирането можете директно да се впуснете в надпреварата. Програмистите са предвидили само две възможности за игра. В Quickrace ще можете да се пробвате на произволна писта и произволен болид. Разбира се, има и опция за цял шампионат. Там ще трябва отново да си изберете автомобил и пилот (двете вървят в комбинация) и да изиграете всичките състезания в оригиналната им последователност. В този режим няма възможност да сменяте колата и ще трябва да се пуснете на всичките трасета с един и същи автомобил. Разбира се, и в двата режима на игра има огромно значение точно с кой отбор ще играете. Победите се постигат значително по-лесно, ако сте се спрели примерно на Мика Хакинен, Михаел Шумахер или Дейвид Култард. Съответно, ако си изберете пилот от калибъра на Педро Диниз, вероятно ще срещнете значително повече трудности при постигането на pole position :-) Като споменах за pole position е редно да отбележа, че всяко състезание, точно както и в истинския живот, се състои от две части –

квалификация и самата надпревара на пистата

Тук Psygnosis са допуснали и единствения действително сериозен пропуск, които ми се наби на очи докато играх на Formula 1 99. Квалификацията е съкратена само до една-единствена обиколка, след която веднага започва самото състезание. Това е малко несправедливо, защото дори едничка дребна грешчица по време на квалификацията автоматично означава старт от изключително неизгодна позиция и почти никакви шансове за успех по време на самото състезание. Това важи с особена сила, ако сте се пуснали с някои от по-слабите тимове, защото асовете си карат точно като такива и никак не е лесно да ги изпреварите. Иначе самата игра трудно може да бъде описана като симулация. От Psygnosis са спрели на някакъв междинен вариант между симулация и аркадна игра и според мен това решение е удачно. Така играта става достъпна за геймъри, които не са в настроение или състояние да се занимават със сложните настройки на болид от Формула 1, а в същото време любителите на чистите симулации няма да могат да се оплачат, че им е поднесен поредният чист аркаден екшън.

графика	звук	оценка
81	72	78

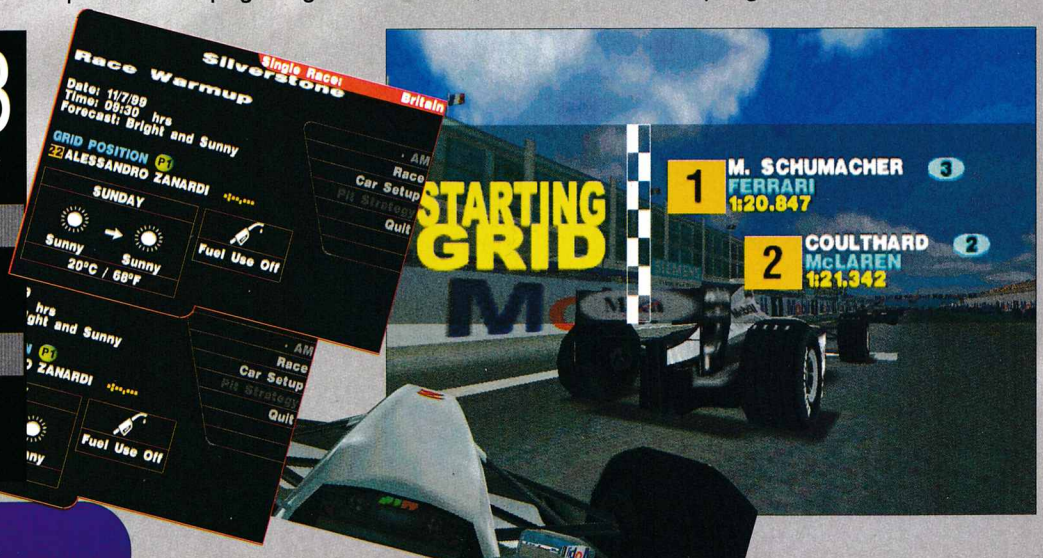
F1 Simulation

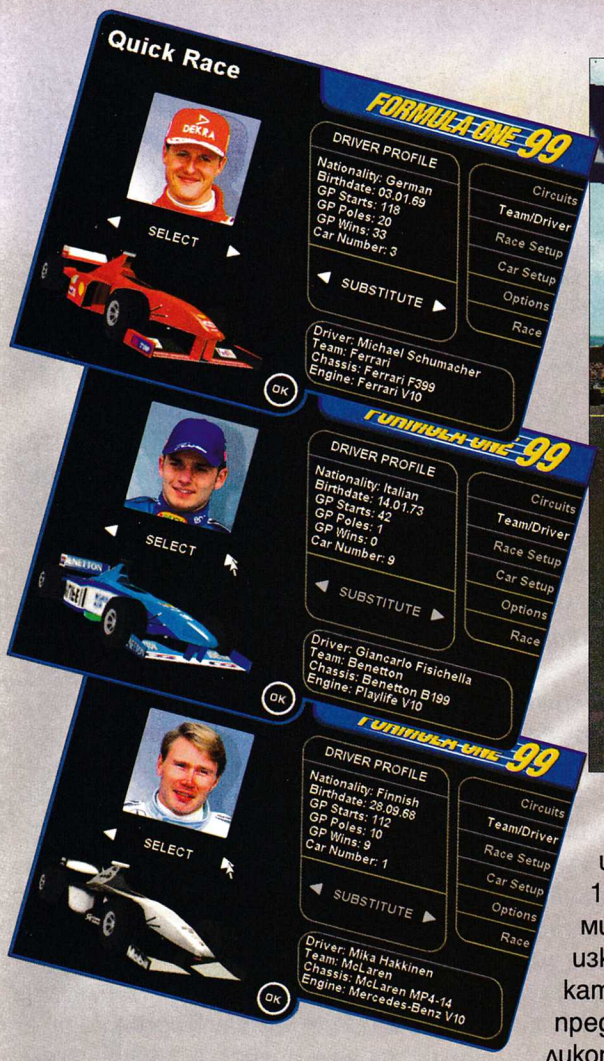
производител

Psygnosis
www.psygnosis.com

изисквания

Pentium 233
32 MB RAM, 3D Video





От гледна точка на графиката и звука Formula 1 99 също предлага доста екстри. Psygnosis са използвали разработена специално за целта графична система, която оставя повече от добро впечатление. Пистите изглеждат съвсем като по телевизията, а същото в голяма степен може да се каже и за болидите, които с изключение на липсващите по тях реклами са си 1:1 копия на оригиналите. Помислено е дори за дребни, но изключително приятни ефекти като светлинните отблясъци по предния капак или прелитащи хеликоптери с телевизионни камери, от които можете дори да гледате самата надпревара, ако искате. За звука в голяма степен важи същото и само малко досадният коментатор разваля общото впечатление, но той все пак може да бъде изключен и заменен с приятна музика без особен проблем :-)

Друг интересен момент е multiplayer опцията, която може да превърне Formula 1 99 в един от хитовете по залите. На теория в играта могат да се пуснат над 20 души, но тъй като чак толкова големи зали се срещат рядко едва ли някога ще можете да пробвате състезание с пълен набор участници. Но това не е чак от такова значение, защото благодарение на приятните контроли Ф1 партито е гарантирано :-)

Въобще Psygnosis не са се изложили. Formula 1 е една изключителна игра, която със сигурност ще се хареса не само на маниаците на тема Формула 1, а и на всички любители на екшън ралитата.

Никола Дърпатов

Там, където българската музика
НАВЛИЗА В НОВИЯ ВЕК...
СНИМКИ
ИНФОРМАЦИЯ
НОВИНИ
fan-mail
mp3
free download
real audio
on-line shop
www.rivasound.com

писма

pisma@pcmania.bg

НАРОДЪТ vs. МОМЧИЛ МИЛЕВ

Subject: zdravejte nerazbira4i!!!
From: vex <sasho78@excite.com>
To: pisma@pcmania.bg

По повод последния брой на PC Mania искам да кажа няколко думи относно статията на Момчил Милев. Като начало за AI на ботовете. Тука сте в голяма грешка. Впечатленията ми от Unreal-ботовете са, че те са страшно лесни в сравнение с тези на Q3, поиграх си и се отегчих, толкова са тъпи! Като те видят почват да стрелят като седят на едно място, е как няма да ги разбиеш, никакво удоволствие. Относно машината на Unreal: Толкова е тежка, че.... PC-то ми е P266, Voodoo 2 и 128 RAM. С минимум детайли Q3 върви като по вода, докато Unreal... на full и low, се тая. Нещо друго. Q3 върви и на NT, или на Win9x с DX3. Според мен друга толкова сериозна игра, която да върви на NT без проблеми няма. Не знам вие какво мислите по въпроса, ама това пак си е постижение. Unreal не малко неща са крали от ID, като започнем от конзолата. Съмнявам се, че ID не си знаят работата, щом са решили така да е, значи всичко е наред. Не съм играл много на Unreal, съжалявам, че я оплюх така, но и вие направихте същото. Защо не казахте, че не ви харесва, а не, че са се изложили. Според мен ID правят много повече за геймърите и render engines отколкото всеки друг.

И още нещо. Quake винаги е била отворена игра в смисъл, че можеш да се бъзикаш с нея както си искаш, с текстури, нива, модели, звуци и т.н. Това, че не разбирате цветовете на Q3, не означава, че е грозна цапаница, просто е малко по-различна от повечето еднакви игри, които имат общо взето еднакъв изглед. А за нивата, казвате, че са много нереални. Според мен те са толкова реални, колкото и в Unreal Tournament. Трябва да кажете кое точно не е реално или може би имате слаборазвита фантазия, за да ги разберете. За мен Quake си е игра Nr.1, но това си е мое мнение и не го втълпявам на читателите на списанието.

Трябва да сте много убедени в това, което пишете, защото го четат много хора и в такива моменти като този, че на мен не ми харесва какво казвате за Q3, се замислям дали изобщо да си купувам PC Mania, след като изказвате такива глобални мнения, все едно, че това, което казвате, трябва да е мнението на всички геймъри. С две думи нямам нищо против да не ви харесва, но защо трябва да го казвате по такъв начин!

=Bye=

P.S. Съжалявам, ако съм ви обидил нещо, но и вие го правите с тази си статия.

Публикуваме това писмо като представително за още доста, които получихме по темата за Quake 3 и статията на Момчил Милев в извънредния брой на PC Mania. Първото нещо, което поне у нас предизвиква недоумение, е, че всички са решили, че Момчил е оплюл Quake 3!

Ако си припомните оценките, ще видите, че те са 96 за графика, 81 за звук и 82 общо за геймплей. Ако това е оплюване, то не знаем какво трябва да значи похвала. Още преди публикуването на статията ни беше ясно, че тя със сигурност ще предизвика противоречиви реакции у феновете на Quake 3, което си е и напълно нормално.

В самата редакция мненията по въпроса също не бяха съвсем единодушни. Но все пак трябва да се има предвид, че тази статия, както и всички останали в PC Mania, е подписана от съответния автор и изразява неговото лично мнение по въпроса. Това съвсем не означава, че всички трябва да са съгласни с него, но пък и голяма част от критиките предполагаха, че едва ли не никой няма право да не харесва Quake 3 и дори да си въобразява, че може да има и други достойни игри в жанра. В интерес на истината по света повечето отзиви бяха доста подобни на тези в PC Mania, а популярният сайт www.gamespot.com дори обяви Unreal Tournament за екшън-игра на годината като тази награда беше присъдена от самите посетители на страницата! С това не искаме да кажем, че Unreal Tournament е перфектната игра и всички са длъжни да играят само на нея. Само отбелязваме, че преди писането на гневни писма е редно човек поне малко да обърне внимание и на другите заглавия, за да има обективна база за сравнение.

Иначе държим изрично да отбележим, че не се чувстваме обидени от нито една читателска реакция по въпроса. Дори и от хакването на www.pcmania.bg :-).

ОТ PATCH НА PATCH – ПРЕЗИДЕНТ!

Здравейте,

пише ви едно 11-годишно момче. От сравнително скоро имам компютър и не разбирам всичките му функции. Любимата ми игра е Heroes of Might and Magic. Въпросът ми към вас е: Как се правят ъпгрейди на игрите. На диска от брой 11/99 имаше такъв ъпгрейд, но аз не знам как да го пусна.

Ще ви бъда много благодарен ако ми обясните.

Петър Стоянов,
София

Повечето patches си имат инс-

талационна програма, която би трябвало да направи всичко необходимо за актуализирането на играта. Ако такава няма, то винаги има текстови файл с точни инструкции. Трябва обаче да се има предвид, че почти винаги ъпгрейдите за игрите работят само с лицензирани копия и не могат да се използват с пиратски версии! Това важи особено за заглавията от последната година включително и Heroes of Might and Magic 3. Друга много важна подробност е, че има пачове от и на определена версия, неработещи с други такива. Например Doom II има пач до версия 1.8 и има друг пач от версия 1.8 до 1.9.

ЛИРИКА II

Hello PC Mania,

Аз съм върл фен на тема RPG-та като например Fallout 2 и Septerra Core. Както и малко по-малко на стратегиите и екшъните от типа на Unreal Tournament.

Имам няколко молби към вас:

1. Айде най-накрая да станете поне 70 стр., за да разширите рубриката с писмата. Така ще можете да помествате повече писма и да пишете, разбира се, вашите отговори, защото иначе много читатели и читателки се разочароват, ако не видят писмото си. Според мен рубриката с писма е направо гениална!!!!!!!!!!!!!!

2. Ще бъде хубаво, ако освен в извънредния брой давате поне по 1 голям плакат във всеки следващ брой на любимото ми списание.

3. Опитайте се през 2000 г. да чукнете стоте страници и да разширите рубриките си.

4. Това вече не е молба, а пожелание за вас: Бъдете все така страхотни както досега, с чувство за хумор. Най-много поздравявам с Весела Коледа и Честита Нова година авторите на PC Mania, както и всички останали.

Ето и едно стихотворение от мен, което е посветено на едно специално оръжие от Quake 2!

Базука

Имам базука калибър 10-ти –
не пропуска дори на 100 педи.
Тя не е детска играчка,
а и е по-опасна и от мелачка.
Всеки мой кръвен враг
ще потъне във вечен мрак.
Но ако гледам много Роки,
почвам да стрелям на посоки,
тогава правя дупки големи
с диаметър на диадеми.
Щом много се вбеся
почвам квартала да крася,
с моята базука нова
живота на всеки ще отровя,
ако на път за магазина
някой крадец ми "взима"
аз го тъпча с олово
и отмъщението е готово.
Толкова е яка! Толкова е здрава!
От нея чудесно оръжие става!

Blade

Благодарим най-сърдечно за монетата, поздравите и стихотворението!

Колкото до молбите – за сто страници не знаем дали ще станем, но със сигурност от май или юни PC Mania ще има поне още 16 допълнителни страници на същата цена. Тогава ще можем и да разширим някои от рубриките като примерно писмата или пък да включим съвсем нови. Както вероятно разбираш, в момента просто не ни стига мястото за повече писма, въпреки че и на нас ни се иска да пускаме повече.

ОЩЕ ДОБРИ ИДЕИ

From: "Victor Gospodinov" <vvgospodinov@dir.bg>
To: pisma@pcmania.bg

Здравейте!

Знаете, че ви обичам много и че PC Mania е любимото ми списание. Пиша, за да ви пратя някои добри според мен идеи.

1. Защо на диска не намерите малко свободно място, за да запишете в .pdf формат статиите за игрите от началото на календарната година, както и съдържанието на дисковете и списанията.

2. Направете някаква "кутийка" за диска, защото някои от продавачите са много немарливи и понякога дисковете се чупят.

3. Разширете рубриката писма, защото много хора се интересуват от мнението на други геймъри за любимите игри.

4. Поздравете Момчил Милев за статията му за Q3. И аз мисля така.

5. Станете най-накрая 100 страници.

6. За малко да забравя. Защо не направите рубрика "Запознанства", за да можем да се запознаваме с други геймъри от България. Там ще си пишем кратки визитки.

P.S. Кога ще напишете нещо за FAUST, защото това е една невероятна (по моето скромно мнение) игра и много ме кефи.

Това е от мен засега. Чао до другия брой.

Виктор

Здравей,

Благодарим ти за хубавите думи. Сега по предложенията.

1. Това може да го направим в някои от следващите броеве, но едва ли ще стане традиция по простата причина, че дискът така или иначе вечно е препълнен.

2. Въпросът с кутийката е малко сложен: много голяма част от тях ще пристигат вероятно счупени, което е дразнещо. А с дисковете положението все пак е 1 на 500. Не е лошо, нали.

3. Виж отговора на предишното писмо :-)

4. Поздравите вече са предадени!

5. И това ще стане... Иначе за FAUST статия има в настоящия брой :-)

6. Рубрика запознанства на страниците на списанието не можем да открием поради липса на място, но ако искаш да срещнеш други геймъри, си винаги добре дошъл в IRC kanala #pcmania в Newnet!

НАЗДРАВЕ – PC MANIA!

Класация Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. Unreal Tournament
2. Quake 3 Arena
3. Broodwar
4. Half-Life: Opposing Force
5. Tzar

Top 10 Single Play

1. Half-Life: Opposing Force
2. Omikron
3. Unreal Tournament
4. Tzar
5. Gabriel Knight 3
6. HMM: Armageddon's Blade
7. Swat 3
8. Wheel of Time
9. Septerra Core
10. Planescape: Torment

Пак настъпи зимното затишие... Никой сериозен производител на игри не пуска на пазара новите си произведения през тези зимни месеци - най-много да приготви някой patch за изстреляните набързо за коледните празници заглавия.

Добре все пак, че за Коледа наистина излязоха доста нови игри и ще има за всеки през следващите няколко седмици!

Играта, за която получавахме най-много запитвания в редакцията (след Diablo II), бе Tzar: The Burden of the Crown! Според мен тя няма да стане хит при играта в мрежа, но в single play със сигурност си заслужава да се изпробва.

Другото заглавие, което би заинтересувало всеки любител на сериозните RPG-та, е Planescape: Torment - играта е просто невероятна като gameplay и като новаторски сюжет (а кога за последен път сме виждали игра с истински различно story?).

Едва ли някой ще отмине с пренебрежение и отрочето на New World Computing - Crusader of Might and Magic. С тази игра серията Might and Magic навлиза в напълно нова геймърска област. Все пак едва ли от това ще стане такъв абсолютен хит като оригиналните игри, но пък едно такова разнообразие е доста приятно.

Разбира се, все още се играят и цял куп излезли малко по-отдавна игри, а сред екшъните некоронованите крале остават Half-Life: Opposing Force, Unreal Tournament и Quake III Arena!

Интересното е, че получаваме много гласове и за доста по-стари игри - явно много от българските геймъри все още карат още на по-бавнички компютри, дори и на такива "антики" като 486... Е, на тях мога от все сърце да им пожелая "добър upgrade" през новата година!!!

Генко Велев

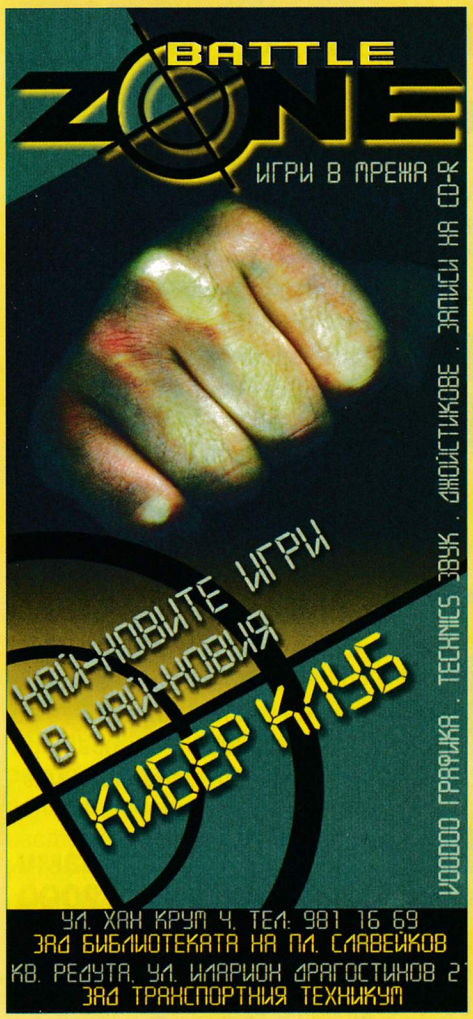
Патентен данък за клубовете

Държавата призна съществуването на геймклубовете. Направи го по своя начин - измисли им данък. Новосъздадената точка 8 в чл. 31, алинея 1 в Закона за облагане доходите на физическите лица определя патентния данък за "зали за компютърни игри и компютърни услуги, зали за интернет услуги" (така пише в последния брой на Държавен вестник за 1999г.).

Патентът ще се плаща в зависимост от броя на компютрите в клуба и неговото местоположение. Най-голяма ще е теслата за тези от тях, които се намират в София и в големите градове. Чиновниците са решили, че там лапането е много голямо и затова от собствениците на клубове трябва да се вземе повече.

Случаят с патентите е много прост – плаща се някаква твърда сума, независимо от оборота и печалбите. Така държавата си гарантира своето. В редки случаи обаче, това ще бъде изгодно за собствениците, показват сметките. Другата несправедливост е, че данъкът за компютри е 2 пъти по-висок от този за аркадните автомати, например.

Кой какво плаща? Сумите са от 100 до 300 лева на компютър за година, според групите, описани в закона, но на практика в 90 процента от случаите ще трябва се плащат между 250 и 300 лева. Така се получава, защото в общия бюрократичен класификатор клубовете фигурират наред с тапицери, тенекеджии и работилници за колани. Никой не е помислил каква е спецификата на клубовете, и от кого се посещават. Собствениците, с които успяхме да се свържем, ни казаха, че ще стискат зъби и няма да вдигат цените. Докога обаче?



Зали, които продават PC Mania:

Варна:	ул. "Юри Венелин" №22
Пловдив:	ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив:	ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив:	ул. "6-ти септември" №188
Пловдив:	ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора:	ул. "Света Троица" №59
София:	ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София:	бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София:	бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София:	ул. "Опълченска" 41 А
София:	ж.к "Емил Марков, ул. "Деян Белишки" № 30
София:	бул "Цар Борис" № 23, търговск комплекс "Никроад"
София:	ул. "Стефан Караджа" №8
Бургас:	ул. "Македония" № 59, с лице към ул. "Гладстон" No 87

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това:
– ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%
– вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

TimeShield 2.0

Търсете го на диска на PC Mania, както и на адрес: www.microinvest.net/club

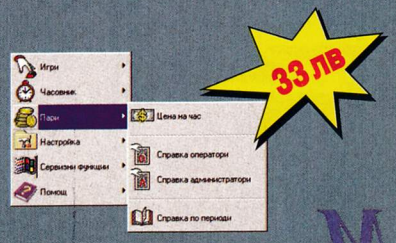
Само чрез TimeShield 2.0 можете да проверявате оборота си чрез модем без да излизате от къщи!

Чрез TimeShield 2.0 получавате, обобщени справки и графики, можете да осъществявате и контрол над Internet трафик.

Като се регистрирате, получавате парола и ще може да извършвате финансови отчети за период! И още – сертификат за софтуера, сервизна поддръжка и системна помощ.

Как да се регистрирате: като изпратите сумата в ДСК клон 1, банков код 300 21 010, сметка № 1000 59 60 62, Виктор Любенов Павлов.

Телефони за информация: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025.



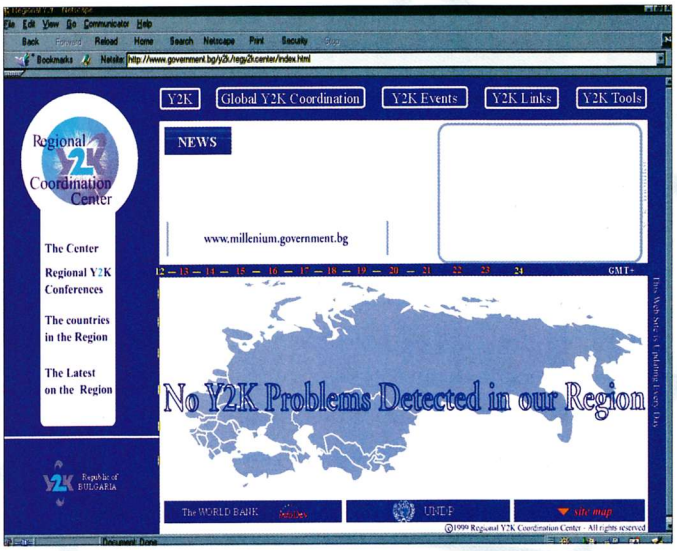
Проблем 2000 – реалната заплаха отмина? (...или как се замазват очите)

Преди два-три дни някой ме попита от какво най-много се страхувах в навечерието на новата година. И беше толкова учуден, колкото ще бъдете и вие, като ви кажа от какво наистина се страхувах. Най-голямата заплаха за мен беше реалната възможност за брутален атентат срещу НДК! Тези, които са били там в 12 часа на 31-ви декември, знаят колко много хора се бяха събрали в градинката с идеята да посрещнат заедно 2000-та. Пет минути след полунощ бях плувнал в пот и се чудех на

невероятната несъобразителност на всички видни български анархисти,

които можеха с лекота да затрият поне няколкостотин души, ако се бяха възползвали от факта, че по улиците на София не се виждаше кьорав полицай, да не говорим за центъра и НДК. Явно обаче хората имат и по-интересни страхове...

Стотици байтове текст се изписаха през последната половина на изминалата година. Сигурно всеки човек на тази планета е произнесъл поне веднъж неясното понятие "Проблем 2000", а отвсякъде ни надуваха главите с черни прогнози и апокалиптични видения, пряко произтичащи от въпросния "Проблем". Пиша го в кавички, тъй като за мен той си остава една комерсиална хипербола, която бе инструмент в ръцете на адвокати и рекламни агенти. Сега след като вече видяхме последствията от настъпването на новата година, може би е време да се замислим какво всъщност беше The Y2K problem и кому навреди най-много.



Съвсем нямам намерение да ви обяснявам какво точно представлява "Проблем 2000", тъй като и аборигените знаят. В представянето на Проблем 2000 има един особен психологически момент, който насочва вниманието не толкова към тъмни бъднини, а към вродения човешки страх от загуба на имущество, или, по-точно казано – пари. Като потенциални жертви се представяха именно фирми и организации, които оперират с големи суми и следователно използват компютри. И когато отвсякъде ти натякват, че

"нещо ще се случи именно с твоите пари и сметки"

няма начин да не се стресне и да се замислиш дали не трябва да похарчиш някой друг лев, за да спасиш милионите.

Нека погледнем нещата и от друга гледна точка – ако в действителност се беше случило нещо и Y2K problem се бе оказал причина за срив в нечия система, то това би могло да се окаже чудесен вариант за изпиране на някакво количество пари, които после с лека ръка да се отчетат като жертва на злата буболечка. Варианти за действие могат да се измислят още доста, при това все печеливши.

На сцената изведнъж се появиха рояци предприемачи, които гордо заявяват, че са специалисти "по Проблем 2000" и могат да ви продадат идеалния мухозол.

Появиха се програми като Norton Utilities 2000

които имаха една-единствена цел – да проверят дали системата ви е издръжлива на години, започващи с двойка отпред. Ако разровите мрежата, ще откриете остатъците на цял отбор грижовни компании, които си предлагат експертните услуги срещу скромни суми – естествено пак в името на светлото бъдеще. Изведнъж се оказа, че Y2K може да бъде доста добър параван, който да предоставя прикритие на различни по начин на мислене актьори, разказващи една от друга по-завладяващи истории за новата година (в които обаче Дядо Мраз не е в главната роля).

Нека се замислим какви са всъщност машините, които "отговарят" по жизненоважни за цялата планета въпроси. Това съвсем не са XT-та или Apple II домашни компютри. Нещо повече – те дори не използват операционните системи

и софтуера, които биха могли да бъдат изложени на риск от срив при настъпването на Y2K. Не е тайна за никого, че операционните системи на мощните клъстерни компютри са Unix-клонове, при които датата се отчита като 32 или 64-битово число, представляващо брой секунди, изминали от 1.1.1970. Това означава, че там евентуален проблем може да се появи едва през 2038-ма година, а силно се съмнявам, че дотогава ще има компютър, който да пази датата в число с по-малко от 128 бита. Windows NT системите ще си работят безпроблемно от гледна точка на Y2K Problem поне още няколко столетия (макар че ще забиват на всеки 50-тина дни ;-), а и VMS-ите ще издържат поне няколко столетия. Тоест, останаха само операционните системи, които са разпространени сред масовите потребители и не играят роля при изстрелването на ядрени ракети. Като стана дума за ядрени ракети, използвам случая да обещая

почерпка в размер на 13 бири (по избор)

на този, който ми обясни как "Проблем 2000" може да стане причина за световна война (и гледайте да е нещо правдоподобно).

Както са казали мъдреците, човек трябва да познава историята си, за да е готов за бъдещето (т.е. прочети си горния абзац, за да нямаш повторения с долния :). Ако погледнем назад към края на 20-те години, няма начин да не открием паралел между условията, в които започва Голямата депресия, вдъхнала живот на Хитлер и Втората световна война. Основната причина за онези събития е масовата паника, която се ширва сред хората, в резултат на което огромни суми се изтеглят от банките и се мушват под дюшеците. Това естествено води до разклащане на световната икономика и оттам – до хаос. В състояние на хаос е най-лесно да се пропагандира и да се манипулират хората.

Стана ясно, че основната цел на световната политика е да се замазват очите на хората така, че да не се виждат реалните проблеми. Отново са хвърлени усилия в неправилна посока и е загубено време, неизползвано за нищо конструктивно. Ако можехме малко от малко да работим върху реални проблеми, сигурно щяхме да ме колонизирали вече 2-3 слънчеви системи.

Сега, когато пиша тази статия, Y2K е вече реалност и не се чу за нито един умрял от усложнения с датата. Дали това се дължи на добре свършената работа? Не бих си заложил дясната ръка, макар че според едно проучване, което бе публикувано на страницата на CNN, половината от запитаните смело отговарят, че ексцесиите са били предотвратени благодарение на задружната работа и големите усилия, които са били положени. Естествено, че никой няма да излезе и да заяви на широката публика:

"Да, метнахме ви, за да ви вземем парите !"

И все пак Проблем 2000 се пропагандираше широко и упорито до последният ден на декември. За мен той си остава хитроумна измислица на хора с добро перспективно мислене. На хора, които се забавляват да създават хаос, умеят да печелят пари от него и твърдо вярват, че именно те дърпат конците на световния ред. А може би не са далече от истината, след като интелигентни люде, които уж не са суеверни, се вързаха на детската им приказка за Деня на Страшния съд. В крайна сметка, не можем да обвиняваме някакъв хипотетичен проблем за некадърността на програмистите, писали този или онзи продукт.

Не мога да не спомена, че разбрах и за няколко интересни случки, които могат да бъдат класифицирани като пряко произтичащи от Y2K проблема. Най-забавно ми се стори това, че на българската страница по проблем 2000, малко след полунощ часовникът с обратно броене показвал странно големи числа :). Дочух и за система със стар WordPerfect (ама наистина стар), която се успала доста успешно на 1-ви. Моето собствено PC не се възползва от възможността да ми форматира хардовете и се държа послушно, дори и без надзор в новогодишната нощ.

Георги Пенков

GLOBAL
Consulting Ltd.
София 1000, ул. Парчевич N 32, ет. 3
тел. 9861287, 9862682, факс 9862376
webmaster@globalcons.com

56K ISDN dial-up (click)
leased lines
web hosting
web design

http:)) www.globalcons.com
Интернет
30 часа за $10
без начална такса!
безплатни пощенски кутии, безплатно web пространство

Кевин Пулсен отново в Мрежата

5 години в затвора не са достатъчни

Който е гледал филма "Хакери", няма начин да не си спомня, че на главния герой му беше забранено да ползва компютър доста дълго време, заради едно негово "хакерско" провинение. За мен, както и за много други, този филм си остава една голяма смешка от гледна точка на технически детайли, но въпреки това той малко или много успя да пресъздаде хакерските настроения от средата на 90-те години. Когато го гледах, забраната ми се стори някак си преувеличена, но наскоро разбрах, че в действителния свят нещата могат да бъдат доста по-неприятни.

Името Кевин Пулсен говори нещо на малцина и то предимно на хора, които се интересуват от материали, свързани с компютърната сигурност. През 1991-ва година Кевин е осъден за "phone hacking" и прекарва 5 години зад решетките (всъщност той успява да отърве няколко по-тежки обвинения като "застрашаване на националната сигурност"). През 1996-та година излиза от затвора, но съвсем не се чувства свободен. Пулсен става известен като първия човек с официално ограничен достъп до мрежата.

Първата година след излизането му от затвора е една от най-странните в целия му живот. Той осъзнава, че мрежата е еволюирала неимоверно и за петте години, които е прекарал зад решетките, се е превърнала в необятна вселена от информация. Реалният свят също се е променил – навсякъде се виждат .com адреси; хората са се променили – всеки има собствен email; собствените му родители са се променили – на вечеря обсъждат проблеми като "скоростта на линията" и "интересни URL-та". И през цялата тази година на него му е забранено със закон да се докосва до която и да било част от този нов свят.

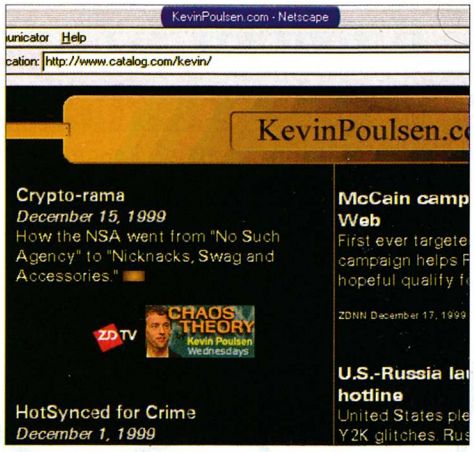
През 1997-ма Кевин получава разрешение от личния си надзорник да използва компютър за текстообработка. Отново му е забранен всякакъв достъп до мрежата – телефонните му сметки се следят за евентуална модемна връзка. Въпреки това той е поканен като автор в WebSite-а на ZDTV – 24-часова програма, посветена на компютърния свят. Редакторът му изпраща писма, които той коментира. Иронията тук е явна – Кевин коментира писмата на публика, която има много по-голям достъп до информация, отколкото той самия.

Към края на втората си година без достъп до Internet, Пулсен успява да се споразумее с надзорника си за достъп до мрежата, но при едно условие: трябва сам да си намери доставчик, който може да осигури 24-часово извлечение за мрежовата му активност, като наред с това да предостави възможност за преглеждане на личната му пощенска кутия при поискване от надзорника. Тъй като не успява да намери доставчик, който да предлага подобна услуга, Кевин се задоволява с опростената WebTV система, с която на практика е почти невъзможно да се свърши каквато и да било поразия.

Тригодишният изпитателен срок на Кевин Пулсен вече изтече и той може да сърфира свободно в мрежата, дотолкова, доколкото все още е обект на внимание от страна на властите. Ако подобна санкция ви се струва чудовищна и нечовешка, ще спомена само, че един друг "виден" хакер, Кевин Митник, ще остане без какъвто и да било пряк или косвен достъп до каквито и да било комуникационни устройства (вкл. клетъчен телефон) за доста по-дълго време.

В началото на статията казах "хакерските настроения от средата на 90-те" и имам предвид именно това, тъй като нещата вече не стоят така, както преди 5-10 години. Хакването, дейност много популярна сред всички тепърва прохождащи техничари, вече загуби безобидния си характер от изминалите години и в бъдеще ще ставаме свидетели на все повече случки като тази с Кевин Пулсен и Кевин Митник. А за тези, които са решили да се занимават с пробив в добре защитени системи (което е всичко друго, но не и безинтересно:-), ще добавя само "Който го е страх от дълбокото, да не нагазва, а който не знае колко е дълбоко – въобще да не си и помисля за водата.".

Георги Пенков, по wired.com
Специални благодарности на Александър Сотиров



Малко URL-та

Страницата на Кевин Пулсен:
http://www.catalog.com/kevin/

Оригиналният URL на статията за Кевин Пулсен:
http://www.wired.com/wired/archive/7.01/poulsen.html

Хардуерни новини

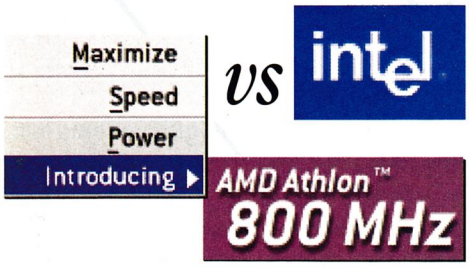
nVIDIA™

Putting your mind in motion

Новото поколение чипове на nVidia

Засега познати под кодовите имена NV11 и NV15, следващите чипове на nVidia ще представляват продължение на сегашния GeForce 256, по подобие на TNT2/Ultra и оригиналното TNT. Очаква се производителността на NV15 да надскочи два пъти (!!!) тази на GeForce, а NV11 ще бъде някъде по средата. Вероятно ще се появят някъде през пролетта, може би в края, като NV11 ще има и вариант за преносими компютри. Това обаче е неофициална информация, и сайтът, който пусна тези данни, премахна страницата с тях по молба на nVidia.

Не си поплюват а? Ха, да ги видим как ще ме принудят да не пиша за това :-P



Intel и феърплей? Несъвместими понятия...

OK, като съм тръгнал да се бъзикам с nVidia, поне да не пропускам и Intel. Из нета срещнах извадка от писмо на производител на дъна до разпространителите, ще го цитирам дословно:

As you know, Intel is concerned about who is selling AMD K7 mainboards. To avoid any trouble, we may sell them in white box or bulk packing.

Това обяснява белите кутии на K7M дъната на Asus... Ама че партизанска работа :-)

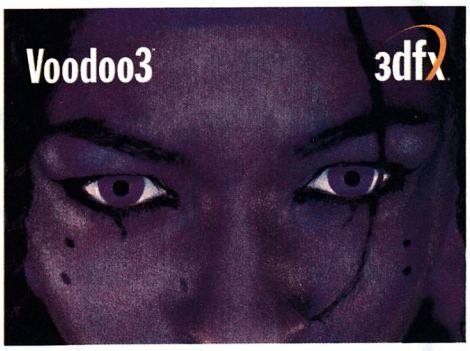
Започва навлизането на KX133 чипсета на VIA

Най-после VIA започнаха да доставят този дългоочакван K7 чипсет на производителите на дънни платки. Новите (за Athlon дъна) неща са поддръжката на AGP4x и PC133 памет. Засега дъна с този чипсет са обявили FIC и няколко други тотално неизвестни производители, но май се очертава все по-светло и по-светло бъдеще за Athlon-ските дъна, въпреки мръсните номерца на Intel.

ALi интегрира GeForce в свой чипсет

Един от добрите (според мен) производители на чипсети за дънни платки планира да направи нещо доста интересно – всички знаят, че интегрираната в дънното графика обикновено е пълен боклук. E, ALi (Acer Labs Incorporated) имат намерение да променят традицията с мижавите интегрирани решения и да направят чипсет с вграден... GeForce! Интересно е, че ALI планират дънните платки с този чипсет (които се очакват през третата четвърт на Y2K) да имат и AGP 4x слот, в случай, че GeForce-то ви се стори бавно по някое време. Странно, но в никакъв случай лошо.

Като се има предвид, че GeForce е сегашният лидер при видеокартите и това не се очаква да



се промени още известно време, дънни платки с такъв чипсет стават доста апетитно решение, особено ако по някаква причина решите да преминете в режим на изчакване :-)

3dfx обещават навременно излизане на VSA-100

Продуктите, базирани на VSA-100 чипа, които ви представихме в PC Mania 1(20) – Voodoo4 & 5 би трябвало да се появят навреме според Brian Burke от 3dfx. Той твърди, че фабриките вече са "изплюли" първите пробни версии на чипа и ако всичко върви по план, през пролетта трябва да се появят първите карти с VSA-100, а именно Voodoo4, следвани по петите от Voodoo5. Също така ми е интересно дали наистина ще спазят обещанието си да пуснат V5 6000 на цена от 600$...

NOKIA

Nokia спират производството на монитори

Затварят се фабриките за монитори в Унгария, Финландия и Мексико. Nokia ще се концентрират изцяло върху производството на мобилни телефони и други комуникационни продукти. Притежателите на Nokia монитори в никакъв случай да не ги продават – кой знае след време какви пари ще се харчат за компютърни антикварни уникати;-)

Георги Даскалов

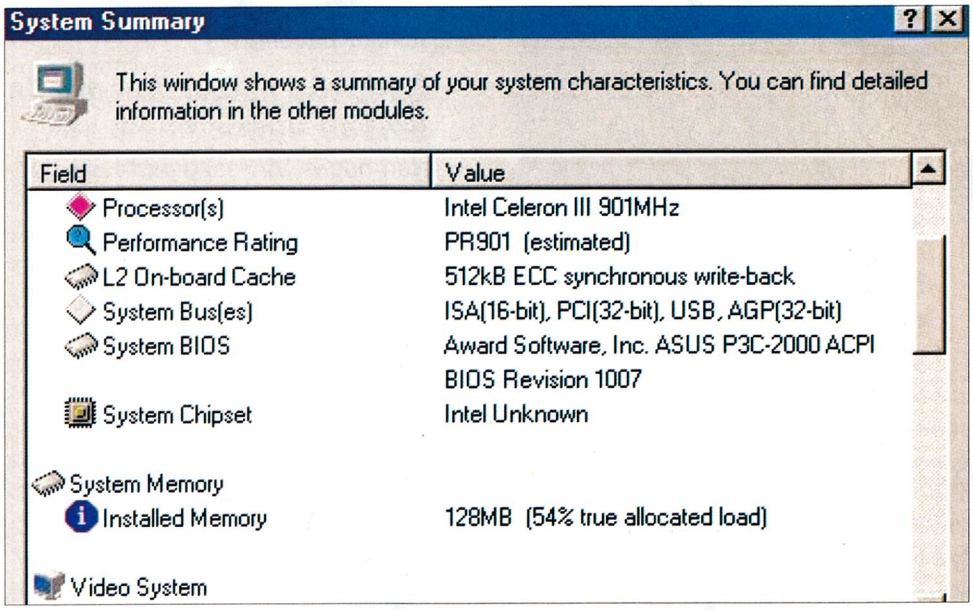
Benchmarking

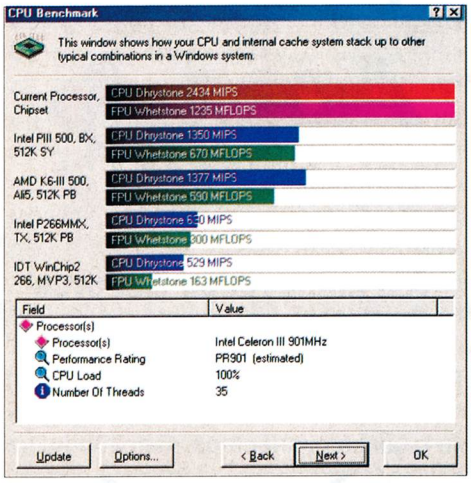
Може би вече сте си overclock-нали процесора на машината и се чудите дали има голям кяр от тъй наречения "безплатен ъпгрейд". Може пък просто да искате да сравните производителността на PC-то си с това на някой приятел. На помощ идват тъй наречените benchmark-ове – програми за тестване и сравняване на производитлеността и стабилността на системата. Такива тестове напоследък се навъдиха много и най-разнообразни, но за момента единствените два изкуствени (които не са базирани на истински приложения) benchmark-а, които си заслужават вниманието са 3D Mark 2000 и Sisoft Sandra, като Sandra-та има повече модули и функции за диагностика и информация за системата, отколкото за benchmark-ване, но това е отделен въпрос, и ще го коментирам по-нататък.

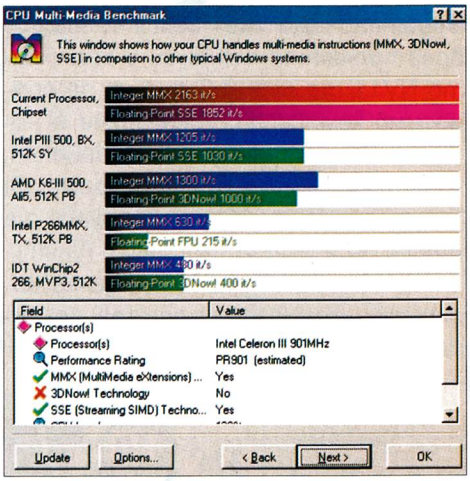
Да започнем с

3D Mark

Без съмнение това е най-добрият benchmark за тестване на графичната система на компютъра (включваща процесора, видеокартата и паметта), като се концентрира изцяло върху 3D-производителността – все пак триизмерността е единственото нещо, което изисква (и изстисква) значителна мощност в съвременните игри. Най-интересното при 3D Mark, поне на пръв поглед, е зашеметяващото демо, след което аз поне се осъзнах и видях, че съм с широко отворена уста и изцъклени очи. Но демото освен за кеф за друго не става, а това, което е важно, е същинският benchmark. Той е доста всеобхватен, и може да покаже слабите страни на всяка една конфигурация. Например, ако нямате GeForce, при сцените с по-голяма детайлност ще си гледате slideshow (демек ще сече като за световно). Хубавото е, че тестът е "разфасован" и всеки един елемент от него натоварва по специфичен начин различни части от системата. Интересно е също, че за разлика от другите подобни benchmark-ове, чиито резултати се измерват в *.marks, 3D Mark дава полезна информация, която може да се съпоставя с огромната база резултати на Интернет страницата на Mad Onion, публикувани от другите потребители, което гарантира истинността им. Като си говорим за коректни резултати, чест им прави на Mad Onion, че не са се надупили на някой от големите производители на хардуер. Безпристрастно написан софтуер рядко се среща в днешни дни.







Да преминем към

Sisoft Sandra

Според мен най-полезната програмка за диагностика и "синтетични" тестове на системата. Освен че прави тестове за производителност на процесора (два теста – с включени SSE/3DNow! и без тях), паметта, харддиска, CD-то и мрежата, Sandra показва всякаква информация за компютъра ви – подробни данни за паметта, дъното, процесора, видеокартата, компонентите на Windows и изобщо за почти всичко, за което може да се сети човек. Освен всичко програмата може да тества машината ви и да ви даде няколко съвета за подобряване на производителността. Сред тях се срещат и някои идиотизми от типа на "Имате още свободни DIMM слотове. Купете си още памет", но може и да видите нещо полезно. Самите benchmark-ове, въпреки че не са базирани на реални приложения, притежават забележителна точност и могат да

дадат добра относителна представа за увеличението в производителността на процесора след overclock например. Тестовете за RAM-а и харддиска обаче дават реални цифри, които според мен са максималното, което машината може да постигне, и рядко се достигат в практиката. Sisoft Sandra ми е любимият benchmark, когато става въпрос за бързо и лесно измерване на производителността на машина с издут процесор например, но си има и лоши страни. Първо, не тества видеокартата, която може да се окаже проблемна при издуване, и второ, не натоварва самия процесор достатъчно, за да може успешно да се използва за тестване на стабилността. За тази цел препоръчвам да си пуснете демото на 3D Mark да се повтаря безкрайно (loop) с изключен звук. Колкото до самото тестване, първо трябва да определите какво точно искате да тествате в системата. Ако е до общата (графична) производителност, 3D Mark е най-доброто решение. Но ако искате да benchmark-вате процесора, паметта или диска, независимо от останалите компоненти в машината, Sisoft Sandra е единственият свестен benchmark, който позволява това и го прави добре. Тук трябва да отбележа, че не може да се тества само видеокартата, защото поне засега процесорът поема голяма част от изчисленията по графиката. Така че, ако искате да сравните две различни видеокарти, най-добре ги пробвайте в една и съща машина, за да бъдат единственият фактор, който влияе върху резултатите. Същото важи за всеки друг компонент, и може да се каже, че е едно от основните правила при benchmark-ване.

Ако наистина искате да изкарате сериозни резултати, постигнати по горе-долу професионален начин, методът е следният. Правите един формат на диска, инсталирате Win9x на чисто, инсталирате само драйверите за звука и видеокартата, самите benchmark-ове, изключвате скрийнсейвъри и други подобни глупости и започвате да тествате. Тестовете се пускат по няколко пъти (колко точно е въпрос на предпочитание и на свободно време, но е добре да се пуснат около 4 пъти) и се смята средноаритметичното на резултатите от всички пускания без първото, за да се избегне евентуална грешка в резултат на четене по диска/паметта за зареждане на всичко нужно на benchmark-а. Естествено всички тези суетни могат да се видят ненужни на нормалния човек. Затова, ако сте "нормален", просто разкарайте всички включени програмки и други ресурсо-заемащи екстри и пуснете тестовете.

Следва според мен най-истинската част от тестовете –

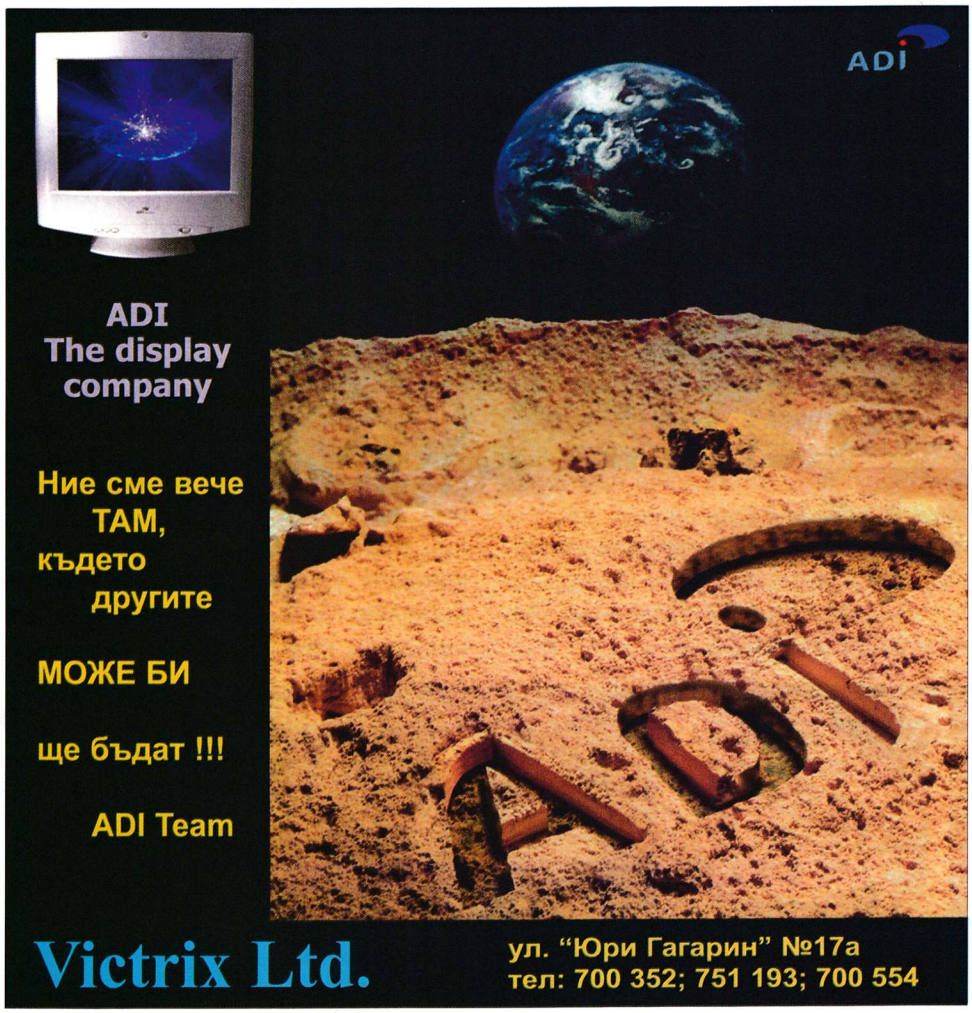
benchmark-ване с реални приложения (предимно игри)

За целта например може да се използва хронометър плюс голям графичен файл, отворен с Photoshop и някой сложен ефект за тестване (естествено при различните системи файлът и ефектът трябва да бъдат еднакви), или просто си намерете Quake3 и в конзолата напишете timedemo 1, после demo demo001.dm3 (или demo002.dm3). В резултат машината ви изплюва въпросното демо толкова бързо, колкото може и играта ви дава резултат в fps (кадри в секунда). Тук важи с особена сила правилото за няколкото пускания, защото при игрите зареждането от харддиска се случва много по-често от обикновените benchmark-ове, а и доста влияе на резултатите.

Сигурно вече се чудите дали ще кажа нещо и за Winmark, Winbench и други подобни тестове. Ами те са си разработени тъй да се каже за вътрешна употреба от създалата ги компания, и (слава богу) са си останали така. Нямам им доверие на тези бенчмаркове, защото производителите на хардуер имат навика да ги използват при рекламиране, а това хич не е добър признак. Обикновено това значи, че програмата вади по-добри резултати с някой компонент защото някой умен програмист "без да иска" е оптимизирал кода на програмата за въпросния компонент.

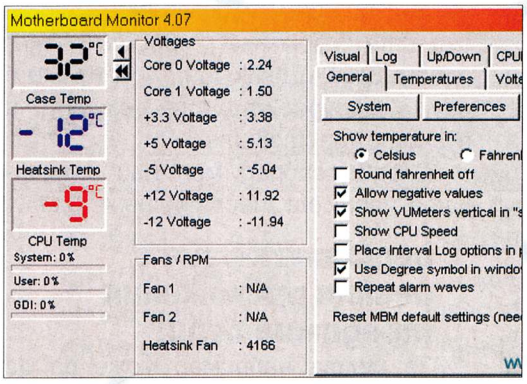
Но това си е проблем на компаниите-производители, важното е добрите benchmark-ове да успяват ви помогнат да разберете и евентуално подобрите производителността на някоя система.

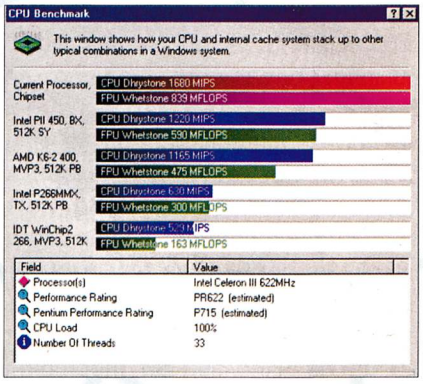
Георги Даскалов

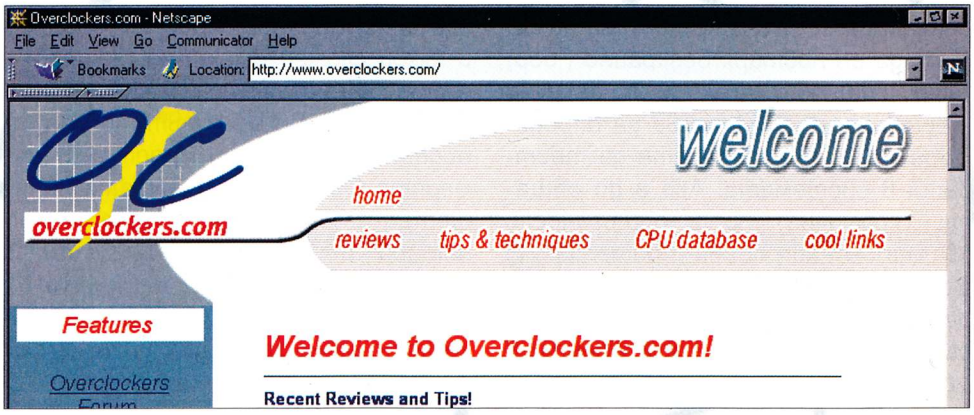


Overclocking HOW TO...
Как да оптимизираме компютъра си?

Тази тема се смята за изчерпана и е дискутирана стотици пъти по списанията и сайтовете, имащи нещо общо с компютри. Но сега ще се опитам да представя на обикновените хора основните методи за изстискване на процесора – ако сте си луд маниак по природа, тази статия няма да ви каже много непознати неща (все пак се надявам и на вас да ви бъде полезна с нещо). Навсякъде се говори как еди-кой си процесор бил подходящ за издуване, еди-кое си дъно било подходящо и така нататък. Но освен това за успешен overclock трябва да се знаят още някои подробности, които могат да ви препънат по пътя към успеха – и малките камъчета преобръщат колата, затова и на тях трябва да се обръща внимание.



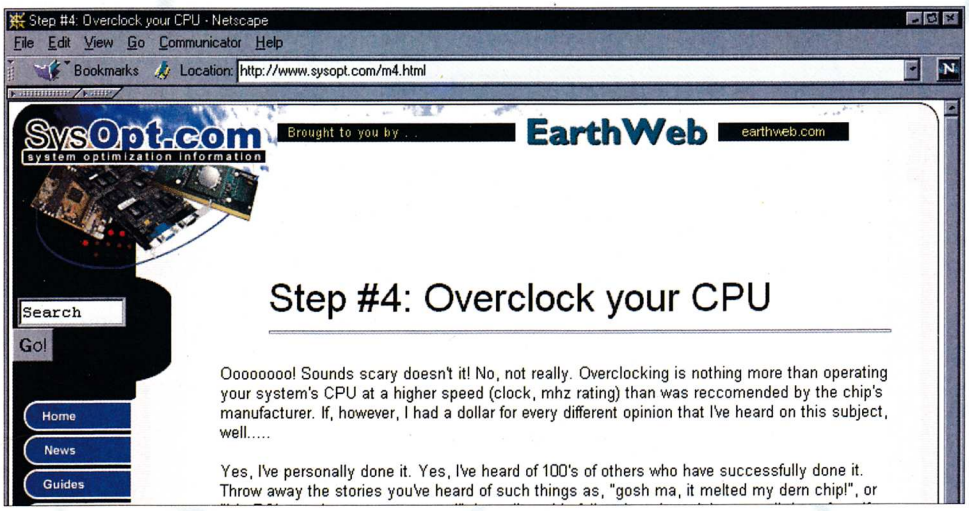




Първо, преди да се захванете със същинското издуване, трябва много внимателно да подберете чарколяците, с които ще работите и които биха могли да имат някакво влияние върху крайните резултати на вашето начинание – процесор, дъно, памет, видеокарта и харддиск. За процесор, естествено, според мен най-подходящи за издуване са Celeron процесорите на Intel, които са страшно евтини, но при повечко късмет и умения при търженето на процесори може да се окаже, че за 50-тина долара сте си взели процесор, сравним по производителност с P3 500, струващ пет пъти повече. За дъно при издуване винаги бих препоръчал Abit, като колкото по-нов е моделът, толкова по-добре може да се реализира потенциалът на вашия процесор. Тук трябва да отбележа, че

дъната със slot1 са за предпочитане

защото при тях евентуалната смяна на процесора (например с новия Intel-ски Coppermine) става много по-безпроблемна и безболезнена, а и има място за по-странни и големи охладители. Колкото до адаптерите s370/slot1, общо взето те не пречат на издуването. Качеството на паметта също е жизненоважно – тя трябва задължително да е PC100, 8ns или по-малко, и да има някаква гаранция, за да можете, ако не работи стабилно, да я наврете в носа на продавачите :-). Видеокартата и хардът трябва също да са качествени, за да не запецнат при шина 83MHz, където PCI = 41MHz. Повечето маркови видеокарти издържат тази честота, а от хардовете най-толерантни към високи честоти на PCI шината, а и най-бързи според мен, са тези на IBM. Нещо, което е тотално пренебрегвано на българския пазар, е охладителят на процесора. На запад (че и на изток) се продават cooler-и, специално проектирани да поемат увеличеното отделяне на топлина от издут процесор. Но в наш'та мила татковина добро охлаждане се постига най-вече с "направи си сам" методите. За тях по-късно, сега да преминем към основните неща, които трябва да знаете. Тук ще разглеждам Intel-



ските процесори, и най-вече обичания от всички Celeron, защото при K6-2 и K6-3 на AMD издуването е сравнително трудно и безрезултатно (в аспект увеличение на производителността). По принцип работната честота на един процесор е равна на честотата на шината/паметта по множителя (multiplier). Но при Intel-ските процесори от Pentium MMX насам множителят е фиксиран и единственият начин за пържене на процесора е увеличаването на честотата на шината (FSB – front side bus). Тук има известна заблуда сред по-неопитните кандидат-овърклокери: НЯМА начин да се промени фиксираният множител! Всичките тези предишни приказки за изолиране на дадено краче на процесора бяха за промяна на волтажа/шината на по-старите дъна, които нямаха такива настройки.

Но в днешни дни

тези неща без проблем се настройват от BIOS-а

а в най-лошия случай чрез джъмпер на самото дъно. Така че си избийте от главата подобни мисли. Celeron-ите по принцип работят на 66 MHz fsb и това ги прави най-удобните за пържене процесори в момента. Повечето памети на пазара са правени по стандарта PC100, който им определя нормална честота от 100 MHz, и така 66 MHz fsb Celeron-ите могат да достигнат доста високи честоти.

Сигурно се чудите какво ги прави толкова податливи на издуване. На мен причината ми се струва малко нелепа и смешна – Intel развиват технологията си до такава степен, че започват да правят примерно 500MHz процесори, но дистрибуторите и продавачите им казват, че пазарът има нужда от, да речем, 366-мегахерцови части и ето на, процесорите се маркират като доста по-бавни от честотите, на които са способни и се пускат на пазара. Примери има много – 300A пуснат на 450 MHz, 366 пуснат

на 550 и така нататък, като

горната граница на сегашните celeron-и е около 600 MHz

Сигурно вече са ви потекли лигите, нали? :) Не спирайте да четете и мокрите ви сънища токуваж станали реалност. Първо, преди да започнете с "готвенето" трябва да се уверите, че имате достатъчно "базова" охладителна мощ. Пуснете машината при стандартната честота, поиграйте половин-един час на най-тежката като системни изисквания игра, която имате и вижте как са температурите на процесора и кутията (тук много добра работа вършат вградени в дъното термометри, данни от които обикновено могат да се прочетат с някоя програмка на диска към дъното). При нормална честота процесорът не трябва да грее до такава степен, че да ви опари като пипнете охладителя, а само да е леко загрят (т.е. около 35-40C). Ако загрява прекалено много, ви трябва още охлаждане, най-вероятно на кутията – обикновените охладители за процесори в повечето случаи се справят добре при стандартни честоти. За охлаждане на кутията ще ви свършат работа 1-2 допълнителни вентилатора (като за захранване). Основният принцип е следният – студен въздух се засмуква през долната предна част на кутията, охлажда каквото има за охлаждане, и се изхвърля от вентилатора на захранването. При по-новите и добри кутии в задната част на кутията има и допълнителни гнезда за вентилатори, които или е по-добре да се използват по предназначение, или да се затворят с тиксо, ако са близко до другите вентилатори на кутията, за да не се получи неочаквана и нежелана рециркулация на вече загрят въздух.

Между другото препоръчвам поне някой по-голям middle tower, при който захранването не покрива процесора, още по-добро охлаждане може да се постигне в big tower кутии (които освен това са и по-удобни за работа). Допълнителните вентилатори отиват на следните места – един в долната предна част на кутията, засмукващ въздух навътре, и евентуално още един на допълнителното гнездо в задната част на кутията. Ако пак имате проблеми с топлината, можете да си

държите кутията отворена

при което обаче шумовете от вентилаторите стават малко силнички, или да изрежете допълнителни дупки за още вентилатори (ако го правите, извадете всичката електроника от кутията – стружките и малките парченца метал могат да ви принудят да си купувате ново дъно например). Това обаче много рядко се прави, и е признак за

тотално откачане на отчаяния овърклокер

Следва охлаждането на процесора. Ако сте си взели slot1 процесор, охлаждането му така и така е горе-долу свястно поради големите радиатори. Най-много да ви се наложи да сложите допълнителни вентилатори на радиатора – у нас можете да си ги набавите от по-евтини cooler-и за socket процесори, или с повечко търсене и късмет – от някой магазин за електроника (съмнително е, но си заслужава да се опита).

Проблеми ще имат собствениците на socet процесори

тъй като за тях радиаторите са традиционно мижави по размер. Тук започва голямото търсене за най-голям радиатор, с най-много ребра и най-добър вентилатор (Acorp-ските вентилатори например общо взето са боклуци). Друг вариант е да преминете на алтернативни методи за охлаждане, като например водно – една помпичка за декоративен фонтан, 2-3 метра маркуч който пасва на помпата, и стабилно направен охладител за процесора, закачен към маркуча, вършат чудеса за охлаждането (знам го от личен опит;-)). Обаче това е доста рисковано и ако протече, спукана ви е работата... А стабилно водно охлаждане хич не е лесно да се направи. Другите варианти включват например закрепяне на slot1 cooler към socket-а. Изобщо,

сиромах човек – жив дявол

Все пак няма да е зле да се подготвите преди да се захванете с нещо подобно, *www.overclockers.com* има безценен форум, както и доста голяма колекция с препратки към други сайтове за охлаж-

Липсата на информация ти къса нервите?

http://www.netinfo.to

t.ch http://gyuve
http://gyuvet.ch
t.ch http://gyuve
http://gyuvet.ch
t.ch http://gyuve
http://gyuvet.ch
t.ch http://gyuve
http://gyuvet.ch
t.ch http://gyuve
http://gyuvet.ch
t.ch http://gyuve
http://gyuvet.ch
t.ch http://gyuve
http://gyuvet.ch
t.ch http://gyuve
http://gyuvet.ch

дане и издуване, така че ви го препоръчвам като основен източник за информация. Да приемем, че вече базовото охлаждане е осигурено и да преминем към самото пържене. Никога не се изсилвайте с големи скокове в честотата, най-добре увеличавайте fsb-то стъпка по стъпка и когато започнете да изпитвате проблеми със стабилността, вижте как е температурата на процесора – ако пари (около 45C и нагоре), му трябва още охлаждане, ако не – пробвайте с увеличаване на волтажа – отново стъпка по стъпка и максимално 0.3v над стандартните 2v. Давайте в същия дух, докато откриете максималната "стабилна" честота за вашия процесор, като всеки път го тествате с най-натоварващите приложения, които можете да измислите. Все пак имайте предвид, че дори с екстремно охлаждане (водно, фреоново и т.н.) рядко са постигани честоти много над 600, така че внимавайте да не умъртвите процесора си. И подобни приказки от рода на "А-а-а, кво като температурата е 67C, нали бачка стабилно..." да ги няма, защото можете скоро да си останете с пръст в устата. Единственият риск за живота и здравето на процесора ви е температурата му – някои си мислят, че може да се скапе само от високите честоти и увеличения волтаж, но врагът в борбата за още мегахерци ще бъде топлината – ако държите CPU-то при поносими температури (около и под 40C), рискът да изкарате със сегашния си процесор толкова, колкото да го видите как изпушва, е адски малък. И един съвет: човек никога не може да има достатъчно бърза машина, така че го карайте по-кротко. За всички останали фанатици, които го правят за спорта – дерзайте :).

Георги Даскалов

СЪБОТА 12[00] ч. 96,7 УКВ

Компютърно предаване за обикновени хора.

Всяка събота от 12[00] ч

за контакти: тел. 206822

съвместна продукция на PROPAGANDA

РАДИО ТАНГРА 96,7 УКВ

Може да си изрежете обложка за диска!

Заповядайте в нашите магазини!

ИГРИ

Command & Conquer: Tiberian Sun – RTS
1602 A.D. – стратегия в реално време
Majesty – стратегия в реално време
Clans – action
Thief II: The Metal Age – 3D action
Fighter Ace II – самолетен симулатор
Hired Team – 3D-екшън
Interstate '82 – екшън рали
Jakkal – приключенска игра
Shanghai: Second Dynasty – puzzle
MindRover – стратегия в реално време
Renegade Racers – рали
Test Drive 6 – рали
Test Drive Off-Road 3 – рали
Tomb Raider: The Times level – екшън/приключенска

ПРОГРАМИ

LView Pro 2.8 – графичен редактор
Opera (32-bit) 3.61 – уеб браузър
System Mechanic 3.2b – поддържа системата ви в добро състояние (изтрива ненужни файлове и т.н.)
3D Animated Objects and Photographs Screen Saver 4.1 Направете си 3D screensaver
AutoMate Professional 4.3 – автоматично стартиране на избрана от вас поредица от програми и/или приложения
Cover Your Tracks 3.5 – изтрива цялата информация за посетените от вас сайтове
FTP Voyager 7.0 – ftp клиент.
Second Copy 2000 6.0 – автоматично създава резервни копия в отделна директория на важни за вас файлове
TurboZIP Express 1.03 – за работа със zip файлове.
WebCopier 2.0 – изтегля цели уеб сайтове и дава възможност за работа offline.
Aquarium Screensaver 4.0 – аквариум
Copyto 2.5 – добавя допълнителни екстри в Windows Explorer за копиране на файлове
Dr. Salman's Windows Power Tools 1.58 – оптимизира Windows
Com 7.0.56.224- terminal
Advanced Dialer 2.3 – много удобна и полезна програма за нашите телефонни линии!
EditPlus 2.00 – редактор за текст, HTML и т.н.
Axialis AX-CDPlayer 2.5 – CD плейър с много екстри
Cowon Jet-Audio – мултимедиа плейър (audio/video CD, WAV, MP3, RealAudio, MIDI, AVI, MOV, MPEG и др.)
Full Motion Video 1.90 – видео/аудио плейър и редактор
RecAll AudioCapture (32-bit) 2.4 – sound recorder.
CompuPic (32-bit) 5.0 – графичен редактор и viewer за 40 различни формата (JPEG, GIF, BMP, TIFF, PSD, clip art, шрифтове, video, sound, анимирани GIF-ове и др.)
Just the Fax (32-bit) 2.9s – факс програма
3D-FTP – ftp клиент

DOS и Windows 3.1

Opera (16-bit) 3.61 – браузър
PacPC 2.00a (DOS) – вариант на Pac-Man
Babel 3.0 – игра
Antiviral Toolkit Pro – антивирусна програма

ДРУГИ

Pic-Tac-Toe 1.51 – игра
Directx 7
Antiviral Toolkit Pro
Dirty Little Helper – update
Pain – Quake add-on даващ ви 32 нови оръжия и други екстри

UPDATES

Shadow Company 1.31 – добавя "First person mouse control mode"
Total Soccer 2000 v1.52
Dirt Track Racing v1.02d – за multiplayer
Driver v2.0 -
C&C: Tiberian Sun v1.17
Cutthroats v6.0
Age of Wonders v1.2
The Settlers III v1.56
Close Combat IV v4.01
Tomb Raider: The Last Revelation Patch
Slave Zero Patch
Revenant v1.11e
Age of Empires v1.0c
Unreal Tournament v402

вижте на следващата страница

БЕЗПЛАТЕН !

PC MANIA

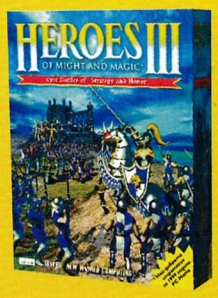
Магазини PC Mania:
– площад Славейков" № 9, тел.986 40 84
– ул "Цар Шишман" №31, тел. 986 68 58

Може да си изрежете обложка за диска!

САМО ХИТОВЕ

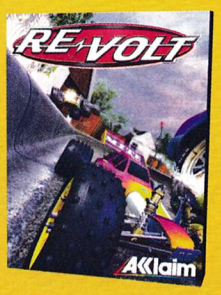
$ 38

$ 42



$ 38

$ 23



$ 38

БЕЗПЛАТЕН !

САМО през месец февруари с този талон, в магазини PC Mania...

...получавате безплатен джойпад "LEDA", след като си купите 5-те специално подбрани за вас заглавия.

Заповядайте в нашите магазини!

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

- С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31, пл. "Славейков" №9, масите на пл."Славейков" масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на "Главната"

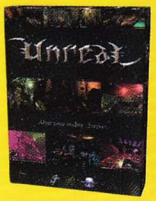
Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14, ул. "Иван Аксаков" №31

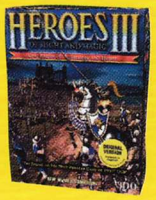
Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

ИГРИ - 150 ЗАГЛАВИЯ от 10 до 44 USD





Abe's Exodus ....$ 36
Air Warrior II ....$ 14
Aliens vs. Predator (2 CD) ....$ 44
Alpha Centaury ....$ 44
Ark Of Time ....$ 10
Army Men II ....$ 42
Beat The House ....$ 10
Beavis & Butthead ....$ 36
Blaze & Blade (Playstation) ....$ 42
Braveheart ....$ 40
Breakneck ....$ 42
Bugs Bunny ....$ 35
Capitalism Plus ....$ 14
Castles 2 ....$ 10
Championship Motocross (Playstation) ....$ 42
Combat Chess ....$ 18
Commandos: BTCD ....$ 30
Cutthroats ....$ 40
Dark Omen ....$ 20
Dark Stone: Evil Reigns ....$ 44
Dark Vengeance ....$ 36
Death Rally ....$ 14
Disk World Noir (3 CD) ....$ 40
Driver ....$ 44
Dune 2000 ....$ 44
Dungeon Keeper II ....$ 44
European Air War ....$ 35
Extreme 500 ....$ 42
F/A-18 Korea ....$ 18
F-22 v.5 ....$ 14
Falcon 4.0 ....$ 35
Fifa 98 ....$ 20
Fifth Element ....$ 39
Fighter Duel ....$ 30
Fighter Squadron ....$ 42
Final Doom ....$ 14
Fleet Command ....$ 20
Flight Unlimited III (3 CD) ....$ 44
Flying Corps Gold ....$ 18
Football World Manager ....$ 18
Fragile Allegiance ....$ 10
Gex 3D:Enter The Grecco ....$ 18
Great Battles of Alexander ....$ 14
Great Battles of Caesar ....$ 14
Great Battles of Hannibal ....$ 14
Grim Fandango (2 CD) ....$ 44
Heart Of Darkness ....$ 20
Heavy Gear ....$ 13
Hellcopter ....$ 39
Heretic II ....$ 39
Heroes of Might & Magic 2 ....$ 18
Heroes of Might & Magic: Compendium (3 CD) ....$ 42
Hexplore ....$ 32
Imperium Galactica (2 CD) ....$ 14
Independence War (4+1 CD) ....$ 35
Klingon Honor Guard ....$ 35
Lands Of Lore III (4 CD) ....$ 44
M1A2 Abrams ....$ 14
Men In Black ....$ 20
Might & Magic VI (2 CD) ....$ 42
Might & Magic VII (2 CD) ....$ 42
Monaco Grand Prix 2 ....$ 42
Moto Racer 2 ....$ 44
Moto Racer Classic ....$ 20
Myth 2 ....$ 36
NAM ....$ 36
Nascar Road Racing ....$ 44
NHL 2000 ....$ 44
Normality ....$ 10
Oddworld: Abe's Oddysee ....$ 14
Pandemonium 2 ....$ 18
Pod Gold ....$ 18
Powerslide ....$ 36
Premier Manager 98 ....$ 20
Puzzle Bobble ....$ 14
Rayman 2: TheGreat Escape ....$ 18
Rayman Designer ....$ 18
Reloaded ....$ 10
Rent a Hero ....$ 42
Requiem ....$ 42
S.C.A.R.S ....$ 25
Scullcaps ....$ 25
Sensible Soccer 98 ....$ 36
Seven Kingdoms ....$ 14
Silver (2 CD) ....$ 37
Sim City 3000 ....$ 44
Sini Star ....$ 42
Slipstream 5000 ....$ 10
Solitaire For Windows ....$ 10
Speed Busters ....$ 39
SPQR ....$ 10
Star Craft ....$ 38
Star Trek 25-th Anniversary ....$ 10
Star Wars Alliance (2 CD) ....$ 44
Star Wars Supremacy ....$ 19
X-Wing vs Tie Fighter (3 CD) ....$ 44
Street Racer ....$ 18
Superbike World Championship ....$ 44
System Shock 2 ....$ 44
Tempest 2000 ....$ 10
Tempest 2000 ....$ 10
The F.A. Football Manager 2000 ....$ 44
The F.A. Premier League STARS ....$ 44
Thunder Brigade ....$ 38
C&C Tiberian Sun (2 CD) ....$ 44
Tomb Raider II: Golden Mask ....$ 25
Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft ....$ 36
Total Air War ....$ 20
Ultimate Doom ....$ 14
Unreal Mission Pack ....$ 25
Uprising II: Lead & Destroy ....$ 38
V Rally ....$ 20
Vangers ....$ 14
Virtual Pool ....$ 10
War of the Worlds ....$ 36
Wargasm ....$ 20
Warzone 2100 ....$ 40
Wetrixv ....$ 25
Wing Commander: Prophecy (4 CD) ....$ 20
World Football 98 ....$ 18
World War II Fighter ....$ 44
X Beyond The Frontier ....$ 42
X-Files (7 CD) ....$ 40
Z + Expansion Kit ....$ 14

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Абсолютно всички модели 3D-карти!

Riva 128 4MB ....$ 29
Rendition Verite V2200 8MB ....$ 34
Riva Vanta 8MB Axle ....$ 45
Riva Vanta 16MB Axle ....$ 63
S3 Savage 4 32MB ....$ 78
Riva TNT2 32MB Eagle M64 ....$ 123
Riva TNT2 16MB Creative M64 ....$ 119
Riva TNT2 Ultra32MBCreative ....$ 210
Riva TNT2 32MB D.Viper770 ....$ 135
GeForce 32MB ....$ 280
Millennium G400 16MB ....$ 126
Voodoo 3 3000 16MB ....$ 135
Voodoo Banshee ....$ 69

САУНДКАРТИ

Yamaha OPL YMF719B-S ....$ 14
Yamaha YMF 724F-V ....$ 18
Creative Ensoniq ....$ 31
Creative SB 128 ....$ 44
Creative SB Live X-GAMER ....$ 130
Creative SB Live OEM ....$ 66

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови, още по-ниски цени!

До 30% отстъпка!

Anno 1602	~~$34~~	$30
Apache Havoc	~~$30~~	$25
Blood 2 : The Chosen	~~$36~~	$30
Eastern Front	~~$18~~	$15
Grand Touring	~~$30~~	$25
Operational Art Of War	~~$25~~	$20
Pinball: Big Race Of USA	~~$30~~	$25
Pro PinBall: Time Shock	~~$25~~	$20
Civilization Call to Power	~~$42~~	$30
Turok 2	~~$30~~	$30

Общо спестявате $ 53

ДЖОЙСТИЦИ, ДЖОЙПАДОВЕ, ВОЛАНИ

Joypad Destiny 4 бутона ...$ 11
Joypad Destiny 6 бутона ...$ 15
Joypad Destiny 8 бутона ...$ 20
Joystick Destiny 4 бутона..$ 23
Joystick Destiny 8 бутона..$ 30
Joystick Logitech Digital.....$ 52
Joystick Logitech ....$ 26
Joypad Logitech ....$ 16
Joypad Antanas ....$ 7,5

Волани

Logitech Formula....$ 110
Dexxa ....$ 62
Destiny ....$ 68
Destiny Force Feedback .....$ 159

ЗА ГЕЙМЪРСКИ КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия с документация на български!

Heroes of Might & Magic III ....$ 38
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade ....$ 23
Unreal Tournament ....$ 42

И още хитови заглавия:

Fifa 2000 ....$ 44
Tiberian Sun ....$ 44
StarCraft ....$ 38
Need For Speed 4 ....$ 44
Re-Volt ....$ 38

7 диска с четири игри на фантастичната цена от 50$!
Unreal; Duke Nukem (3 CD) Total Annihilation (2CD); Abe's Oddysee

PC MANIA®

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31
тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9
тел: 02/ 986 68 58

mtel.net®

A Company of MobilTel

www.mtel.net

Информация за услугите предлагани от mtel.net в София, Пловдив, Варна, Бургас и Велико Търново ще намерите в Бизнес центровете на M-Tel Trading!

http://www.mtel.net

e-mail: mtel-net@mobiltel.bg

Support: 088 10 10